

SAYI 8

EKİM 1993

K.D.V. Dahil

30.000 TL

AMIGA

DERGİSİ

THE PATRICIAN

14. YÜZYIL AVRUPA'SINDA GEÇEN
HARİKA BİR TİCARETİ OYUNU...



Doğru programlama teknikleri için

ASSEMBLER PRO ... Sayfa 10

Mehmet Naci'nin kaleminden

İNANILMAZ HİKAYELER ... Sayfa 15

İlk kez bir Türk demosu tanıtıyoruz

d.e.m.o. ... Sayfa 22

4 sayfalık bir ziyafet

FRP ... Sayfa 38

OYUNMANYA:

One Step Beyond - Hannibal - Yo!Joe!

Blastar - Crack Does Pay - Blob

ÜCRETSİZ

TÜYOLAR

VE TUZAKLAR

KİTAPÇIĞINIZI

BAYİNİZDEN

İSTEMEYİ

UNUTMAYIN.

AMIGA İLE BİRLİKTE
ÜCRETSİZ
TÜYOLAR ve TUZAKLAR
KİTAPÇIĞI
PARA İLE
SATILMAZ!

TÜYOLAR ve TUZAKLAR



TAM 48 SAYFA BOYUNCA 115 OYUNUN KAÇAMAKLARI

Text Paint
LemonWorkbench
SimGen, My Menu
Ed Word, Tetris
Star Buster

08

EN İYİ 50 sizi Action Replay
MK III sahibi yapıyor.

EN İYİ 50 oyun listelerine en
sevdiğiniz oyunları yazın ve
gönderin, ayın beğenilen
oyunlarını bilin ve büyük
hediyeği götürün !...

Katılmak için gerekli bilgileri
78. sayfada bulabilirsiniz.



F17 CHALLENGE

Team 17 bu sefer de mükemmel bir
Formula yarışıyla karşımızda.



SOCCER KID

Futbolun platform oyunlarına bile
gireceğini kim bilebilirdi ki !!!

CLAUDIA FANTEZİYİ SEVİYOR.



HAZIR MISIN
FANTAZİ
KURMAYA?



ÜLKER

AUTO 93 SÜPER OTOMOBİLLER SERİSİ

Çıkartmaları yapıştırın, postalayın kazanın.



Çıkartmalarınızı yapıştıracağınız "Poster Pano"ya sahip değilseniz, 5 adet Auto 93 ambalajını aşağıdaki adrese gönderin "özel baskılı Poster Panoya" sahip olun.

**Çıkartmaları tamamlayan
ilk 10.000 kişi
bu değerli çantaya
sahip olacak.**



Nasıl Katılacaksınız?

49 değişik çıkartmayı biriktirin yerlerine yapıştırın, aşağıdaki adrese gönderin.

Okulda, sporda, piknikte kullanabileceğiniz **birinci kalite lüks İmperteks çantaya** sahip olun.

Ayrıca:

Çantanızla birlikte 135 gr. kuşe, offset baskılı, laklı **Auto 93 posteride** kazanacaksınız.

Bu poster duvarlarınıza renk katacak...

Çekiliş yok, kura yok!

Acele edin! İlk 10.000 şanslı arasına girin.

Son katılma tarihi 30 Kasım 1993

Postalama adresi: P.K. 30 34472 Aksaray/İSTANBUL



Directory

En iyi oyun yazarlarından mükemmel tanıtımlar,
harika oyunlar yine bu sayfalarda. Kaçırmayın !..

OYUNLAR

- 4** **INTERLACE**
Yeni WorkBench
CSA 50MHz SCSI
Yeni bir yerli oyun
- 10** **ASSAMBLER PRO**
İşin erbapları meraklılara yol
gösteriyor. Uyumlu program
nasıl yazılır!
- 15** **İNANILMAZ HİKAYELER**
İster inanın ister inanmayın.
Ama yine de okuyun!
- 18** **MANYETİK PAKET**
Bu programları kaçırsanız
kendinizi hiç affetmeyecek-
siniz.
- 22** **d.e.m.o.**
Sonunda ilk yerli demomuzu
da tanıttık.
- 24** **AMOS PRO**
Tam dört sayfa, ne olacak
bunun sonu? Yakında Amos
dergisi vereceğiz galiba.
- 30** **İNEXESİ**
Sinema dünyasından haber-
ler, yeni filmler. Muhabirimiz
Londra'dan bildiriyor.
- 34** **ACİL SERVİS**
Okuyucularımızın hayatlarını
kolaylaştırmaya son hızla
devam ediyoruz.
- 36** **AMİGA MÜZİK**
Bir sayılık aradan sonra kal-
dığımız yerden devam edi-
yoruz. Amiga ve M.I.D.I.
- 38** **FRP**
FRP'de deriyi işgal edenler-
den. Dört sayfayı doya doya
okuyun.
- 44** **AMİGA DOS**
Yazımızın üçüncü bölümün-
de DOS komutlarına geçiyor
son hızla devam ediyoruz.
- 46** **ARKA KAPI**
İşte oyun delilerinin histeri
köşesi, bu köşe de sayfa sı-
nırlarını zorlamakta.
- 78** **EN İYİ 50**
Ve Türkiye'nin biricik oyun
listeleri, hepsi sizin oyları-
nızla seçiliyor.
- 80** **BILLBOARD**
Oyunlar oyunlarla yarışıyor.
Eski toprakları yenmek ise
oldukça zor.

The Patrician	50
One Step Beyond	54
Hannibal	56
F 17	60
Yo!Joe!	64
Crack Does Pay	66
Blob	72
Soccer Kid	74
Blastar	76

**EN İYİ 50'yi
yakalayın,
Action Replay
MK III'ü
KAZANIN**

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **Celal Hallaç** ■ Yayın Koordinatörü **Ersen Alptekin** ■ Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** ■ Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** ■ Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Umut Çelenli, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, O. Mithat Olut** ■ Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** ■ Mali İşler **Ufuk Ertek** ■ Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Alex Bos** ■ Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** ■ İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** ■ Film Çıkışı **Perka A.Ş.** ■ Renkayırımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** ■ Baskı **Şedele Matbaacılık** ■ Sektör Dışı Reklam Rezervasyon **Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe** : 0212 - 257 43 43 ■ Sektör İçi Reklam Rezervasyon **Hakan Timurkaynak** : 0216 - 349 96 35 ■ Yönetim Yeri Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sk. No.: 14 D.: 2 Telefon : 0216 - 349 96 35 Fax : 0216 - 349 97 26 ■ Yazışma Adresleri P.K. : 41 81311 Bahariye / İstanbul, P.K. :148 - 06660 Küçüksanat / Ankara

Commodore, Commodore Electronics Ltd.'nin tescilli markasıdır. Commodore-Amiga, Commodore-Amiga için tescilli markasıdır. **Amiga** Dergisi'nde yayınlanan yazılar kamal belirlenmeden başka bir yerde kullanılamaz. Dergide yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu, ilanı veren kuruluşa aittir.

İlan İndeksi

29-Aygaz, 59-Biltek, 31-Bonus Mail Mesaj, 71-Çiğir, 53-Club Anka, Arka Kapak-Demirdöküm, 63-Dij Bil., 64-Kapak İçi-Fanta, 69-Flash Bil., 79-Güven Comp., 33-Kinetik, 70-71-Kişi, 61-Laçın Soft, Arka Kapak İçi-Lee Cooper, 9-Löpin, 48-Memora Bil., 77-Mesut Comp., 17-Moment Jeans, 11-13-Nike, 87-Olan-His Bil., 23-Peken Bil., 25-Pony, 75-Prinç Soft, 58-Probe Bil., 8-Plasma, 40-41-Redox Bil., 45-Sky Bil., 73-Suadiye Comp., 5-Sarı Bil., 14-SüperVision, 37_49-Tele Mesaj, 51-Ufo Bil., 7-Hükem, 71-Mesaj, 85-Zenger Comp.



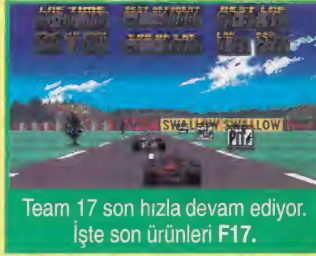
Ayın en taze oyunu **The Patrician**, harika bir ticaret oyunu.



One Step Beyond sizi bir adımda ileri götürecektir.



Hmmm, Hannibal? Aaa, **Hannibal**! Eh, fena sayılmaz...



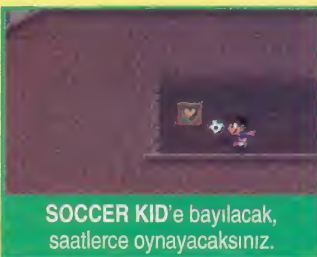
Team 17 son hızla devam ediyor. İşte son ürünleri **F17**.



YO!JOE! platform meraklılarını ekrana davet ediyor.



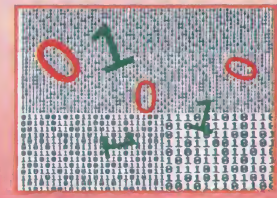
Şimdiye kadar çıkmış en değişik 3D platform oyunu; **BLOB**



SOCCER KID'e bayılacak, saatlerce oynayacaksınız.



Sonunda sıkı bir shoot'em up çıktı. **CORE**'dan **BLASTAR** ...



AssamblerPro ile uyumlu programlamanın yolları... Sayfa 10

ARKA KAPI

Striker - Chase HQ II
Honda Racing - Street Fighter II
Arabian Nights - Dune II
Afterburner - Amazing Spiderman
Atomic Robokid - Shadow Dancer
Thunderblade - Defender of the Crown - Prince of Persia
After the War - Logical - Crazy Cars 3 - Rotor - Fast Eddie
Super Cars - Karete Kid II
Populous - Fast Food - European Football Champ. - Frenetic
Astro Marine Corps - Baal
Dogs of War - Dragon Ninja - Brat
Battle Isle 93 - Heagar
Hudson Hawk - Gooblines - Goal
Dragon's Lair - E-Swat
Arkanoïd-Revenge of Doh
New Zealand Story
Battle Squadron - Nevermind

Sorular-Sorunlar devam ediyor.

MANYETİK PAKET

Text Paint
LemonWorkbench
SimGen, My Menu
Ed Word Tetris
Star Buster

Editör'den

AMIGA'dan hepinize merhaba, Bu sayı batacağız, şimdi battık diye dalga geçe geçe sekizinci sayıyı ettik. Bu güne kadar dergimizin içeriğini oturtabilmek, siz oyun delilerine en iyi oyunları iletebilmek için bağlantıları kurmak ve dergimizi geliştirebilmek için uğraştık durduk. Bu arada en büyük hedefimiz sizlere en ucuz yoldan dergi sağlamaktı. Çok geçmeden bunu pek mümkün olmadığını anladık, çünkü ülkemizin ağır şartlarında kaliteden ödün vermeden ucuza birşeyler maalestinin imkansız olduğunu öğrendik. Sizlerin en iyiye layık olduğuna karar verip kalitemizden vaz geçemedik ve tabii bunun bedeli de kapaktaki fiyat ile ortaya çıktı. Bu şartlarla bu kalitede bir derginin (arkasında kocaman bir kuruluş olmadan) ucuza satılamayacağını bizler de öğrenmiş bulunuyoruz. Ancak, bunun yanı sıra her geçen gün size yeni hizmetlerle ulaşabilmek için elimizden geleni yapıyoruz. Tüm okuyucularımıza bir müddetimiz var, çokyakında ilk BBS (Bülten Sistemi) destekli **AMIGA** dergisi

oluyoruz. Şu anda son hızla süren çalışmalarımız sizlere yepyeni olanaklar tanıyacak, yeni kapılar açacak. Evinizden moderniz ile bizlere ulaşabilecek, BBS'imizde verdiğimiz servislerden yararlanabileceksiniz. Bu konuda detaylı açıklamalarımızı bekleyin. Ayrıca önümüzdeki aylarda yeni hizmetlerimiz de olacak, ama bütün sürprizleri harcamaya niyetimiz yok, bekleyin...

Umarım bu ayki ücretsiz kitabımızı beğenmişsinizdir. Çünkü bundan sonra bu kitaplardan bol bol alacaksınız. Her ay olmasa da, çeşitli alanlarda bilgilerimiz derleyip sizlere sunacağız. Bunları da bekleyin...

Bu ay beğenilen köşelerimize biraz daha fazla sayfa ayırdık. Ancak sevgili **ALO AMIGA**'mız bir sayılık tatile çıktığı için bizlerle beraber olmadı. Bir de anket hazırladık. Hepinizden cevap bekliyoruz. Mutlaka yazın, çünkü bunlar için de sürprizlerimiz var.

Hadi, artık derginizin tadını çıkarın...

CELAL HALLAÇ

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

Interlace

COMMODORE'DAN YENİ WORKBENCH VE KICKSTART



Artık test aşamasından çıkan Workbench 3.1 ve Kickstart 3.1'in özellikleri ve ne zaman piyasaya sürüleceği kesinleşti.

Yeni Workbench ve Kickstart A1200 için çıkacak olan CD-ROM ile birlikte bu yıl sonunda çıkacak. Yeni versiyonun Kickstart chip'i ve Workbench 3.1 disketlerinden oluştuğu bildirildi.

Bu yeni Workbench'te tam 12-bit desteği, HAM8 grafiklerinden doğru printer çıktısı alınabilmesi ve yeniden düzenlenen Postscript driver'ı sayesinde grafiklerin postscript çıktılarının düzgün alınabilmesi gibi geliştirilmiş printer desteği var. Yeni Workbench'de ayrıca Hewlett Packard'ın 550C Inkjet yazıcısı için de destek bulunuyor.

Çıkacak olan A1200 CD-ROM sürücüsünü kullanabilmek için yeni Workbench'i mutlaka edinmeniz gerektiği de bildiriliyor.

Commodore yeni Workbench'e yeni çıkaracağı 1940 ve 1942 adlı monitörler için de sürücü koymayı unutmamış. Bu arada yeni Workbench'in en önemli özelliği ise A500+ ve üstü bütün makinalarda çalışabilmesi. Commodore Sistem Programları Bölüm başkanı Dr.Alan Havermos'a göre bunun yapılmasındaki amaç makinanın bütün modellerinde aynı işletim sisteminin çalışması böylece firmayı da rahatlatarak bir standardlaşmaya gidilmesi. Commodore kesin tarihi açıklamasa da yeni Workbench'in CD-ROM sürücüsü ile birlikte bu yılın sonunda piyasaya çıkması bekleniyor.

MICROGRAPH COLORBURST

Bu yeni ürüne bakarken bir de ya yaşayabilirsiniz, fakat bu yeni ürünün, siyah olması dışında, AlfaColor ile herhangi bir ilgisi yok. Bu gibi birçok HandScanner olduğunu kabul ediyoruz. AlfaData dışında, Genius, Datel gibi markaları da saymak mümkün. Gerçi Micrograph ülkemize biraz yabancı, daha önce pek ürününü görmedik, ama yine de elimize geçen bu haberi yayınlamak istedik çünkü bu kara canavar AGA chip-set'i limitlerine kadar kullanıyor!

Paketin içinde olanlara gelince, Amiga'ya besleme problemleri yaratmamak için paralel port'a takılan bir interface üzerinden besleme ünitesi var, programlar ise, ColourKit ve Micrograph OCR jr (Optik karakter tanımlayıcı). OCR ile taradığınız metinleri resim formundan yazı formuna geçirebiliyorsunuz. ColourKit ise taranan resmi istenen AGA moduna çeviriyor. 400 dpi'ye kadar tarayabilen bu cici ürün malesef yüksek renk modlarında 200 dpi gibi bir kısıtlama getiriyor.

Amatör kullanıcılara yönelik ilk A1200 hardware'ini de tanıtmış olduk. Bu tür ürünlere ilgilenenlere duyurulur. Tabii şimdi ülkemizde bulunmaması, bu karaböceği ancak yurtdışından getirerek edinebileceğiniz anlamına geliyor. İlgilenenler için İngiltere'deki firmanın telefon numarası: 44-81-3651102



ROBOT ARM

Bütün bilim-kurgu filmlerinde robot modeller vardır. Hatta okadar uzağa da gitmeye gerek yok, bugün büyük bir fabrikanın üretim hattına girdiğinizde ilk karşılaştığınız şeylerden biri de bir robottur. Her iyi robotun arkasında da bir bilgisayar vardır. Switchsoft'un yeni robot kitinin arkasındaki bilgisayar da Amiga. Bu robot, cisimleri tutabiliyor, kaldırabiliyor, bir yere götürüp bırakabiliyor. Belki kulağa çok fazla birşeymiş gibi gelmeyebilir, ancak robotların temel sistemi buna dayanır. Ayrıca, bunu kullanan bilgisayarın masanızdaki Amiga olması da oldukça hoş. Ayrıca bu robot bir başlangıç, bunun geliştirilememesi için herhangi bir sebep yok. Amiga için bu tür çalışmaların olması oldukça sevindirici, ancak malesef, yine bu ürün ülkemizde (şimdilik) yok. İlgilenenler için firmanın İngiltere telefon numarası: 44-325-464423

SAÇ SAÇA BENZEMEZ!

Kimi saç yağlıdır, kimi saç kuru. Bazıları saçını boyatır, perma yaptırır, bazıları sık yıkar. Saçı ince telli olanların ihtiyacı farklıdır, kepek sorunu olanların farklı. Çocuk saçının da tıpkı diğer saç tipleri gibi kendine özgü ihtiyaçları vardır.

Amerika'da ve Türkiye'de 2'si 1 arada şampuanlar içinde 1 numara olan **Rejoice** saçın tipine, durumuna ve dokusal özelliklerine göre 6 ayrı çeşit sunar.

Rejoice'un 6 çeşidinden size uygun olanı seçin, yumuşacık ve ahenkle dans eden saçlara zahmetsizce siz de kavuşun.

Rejoice'la yıkayın, çıkın.



Yumuşacık ve ahenkle dans eden saçlar.

Rejoice Yık ve Çık.

Rejoice Wash & Go Normal/Yağlı Saçlara

Normal ve yağlı saç tipleri için ideal temizliği ve bakımı sağlar.

Rejoice Wash & Go Sık Yıkanan Saçlara

Hafif şampuanı ve saç kremiyle, sık yıkanan saçlar için idealdir.

Rejoice Wash & Go Kuru/Boyalı/Permalı Saçlara

Kuru, permalı ya da boyalı saçlara gerekli olan esnekliği verir, yıpranmasını önler.

Rejoice Wash & Go İnce Telli Saçlara Dolgun Görünüm

Saçı dolgun bir görünüm kazandırır, kolay şekil almasını sağlar.

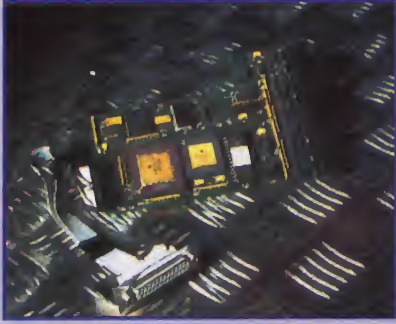
Rejoice Wash & Go Kepeğe Karşı Etkili

Düzenli kullanıldığında kepek sorununu kesin olarak çözer.

Rejoice Wash & Go Çocuklar İçin

Çocuk saçının, gözler yanmadan, z ve yumuşacık olmasını sağlar, taranırken dolaşmasını önler.

CSA 12 Gauge 030/50 MHz A1200 HIZLANDIRICI !



Daha hızlı bir işlemci takmak, Amiga'nın programlarını daha rahat ve hassas çalıştırmasına yarayacaktır. İşte CSA'nın yeni (ve ilk) hızlandırıcı kartı bu işi büyük bir başarı ile hallediyor. Tam hız çalışan bir 50 MHz 68030 işlemci kullanan hızlandırıcı kart ayrıca

32 MB'a kadar genişleme sağlayan bir de Ram soketi bulunduru-
yor. CPU (işlemci) ile aynı hızda olması gereken bir FPU (matematik işlemcisi) için ise yer bırakılmış ve istenirse takılabilir. Tabii bu özellikler (hızlı olması dışında) size çok üstün gelmeyebilir. Ancak bu kartın üzerinde bir de SCSI kontrol ünitesi bulunuyor. Bir kablo ile A1200'ün arkasındaki kapağa takılan ve 26-pin konektör ile dışarı açılan sisteme 7 ayrı sürücü takılabilir. Bunların arasında taşınabilir kayıt ortamları, Flatbed plotter'lar, hard diskler, Stream tape'ler ve niceleri yer almakta. Bütün bu donanımlar gerekli ayarlamalar yapıldıysa sisteme dahil edildiğinde mükemmel sonuç veriyor. Özellikle bizim gibi hard diskleri yiyip bitirenler için harika bir çözüm! Ayrıca ful 50 MHz'lik CPU hızı da pek gözardı edilemez.

CUHELA

Hemen "Bu da ne?" demeyin, belki başlık size garip gelebilir ama bu yeni bir yerli oyun. Oyun piyasasında bu kadar uğraş olması ne kadar sevindirici değil mi? Peki nasıl birşey bu CUHELA? Hmm, bir bakalım, en kolay yolu benzer oyunlardan yola çıkarak size anlatmak. Aslında bu oyunu çok ama çok yakından tanıyorsunuz. Bu tipin ilk örneği **Prince of Persia**, kahraman prensin prensesi kurtarmaya çalıştığı hareketli bir oyun. İkincisi ise, bir bilgisayar oyuncusunun bilmemesine imkan olmayan **Another World**.

Gelin oyunun kahramanı ile tanışalım. Adı Obetra ve gezegeninde binlerce insanı kırıp geçiren bulaşıcı hastalık onu çok üzmektedir. Obetra bu konuda birşeyler yapmaya kararlıdır. İşte tam bu sırada biz devreye girer ve ona elimizden geldiğince yardım ederiz. Evet, görevimiz Obetra'yı başka bir gezegene götürüp oradan bu hastalığın aşısını bulmak ve geri dönmek.

Bu oyunun grafikleri Mehmet Koraş'a programı da Cihan Güleç'e ait ve program grubu olarak kullandıkları isim **Yavuz**. Oyunu merak edenlerin ise biraz daha beklemesi gerekiyor çünkü oyunun ancak yarısı hazırlanabilmiş. Mehmet ile Cihan'ın tahminlerine göre oyun önümüzdeki sekiz ay içinde tamamlanacak. YAVUZ grubu oyunlarını yurt dışında pazarlamayı amaçlıyor, ancak yerli firmalardan da iyi bir teklif alabileceklerinden eminiz.

Onlarla irtibat kurmak isteyenler için :

Mehmet Koraş :
Zembilli Mah. 730 sok.
43. Evler No:10 70200
KARAMAN Tel: 338-212 1927
Cihan Güleç :
Siyaser Mah. Çakıllık sok.
No:9 70200
KARAMAN Tel: 338-212 2962



PROBE ELEKTRONİK ve GÖZTEPE HOBBY CENTER BİRLEŞTİ

Probe Elektronik Marmara Bölgesi yetkili servisi olduktan sonra iş potansiyelinin artmasından dolayı Hobby Center ile birleşti, her türlü software hizmeti de vermeye başladı.

Hobby Center'dan Hakkı Pektaş bundan böyle hizmetlerine Yazıcıoğlu işhanı 2.kat no:37'de Probe Elektronik ile beraber devam edecek.

AMIGA Dergisi çalışanları olarak her iki firmaya da başarılarının devamını diliyoruz.

BİR REDOX DAHA

Yakından tanıdığımız, software alanlarında da çalışmaları olan firmalarımızdan, **Redox Bilgisayar**, Ebuzziya Cad. Taşevler Sok. No:2/1 Bakırköy/İst. adresinde yeni bir hizmet merkezi daha açtı. Yerini bulmak çok kolay; Duru sürücü kursunun hemen altında. Telefonları ise **543 11 10**. Sakın uğramadan geçmeyin...



UMUT TARLALARI İKİNCİ BASKIDA!

Özgür Özul tarafından yazılan ve Siliconworx - Flash Bilg. işbirliği ile piyasaya sürülen **Umut Tarlaları** adlı çiftçilik simülasyonu iki ay içinde ilk baskısını bitirdi ikinci baskıya başladı. Yardımlarından dolayı **AMIGA Dergisi'ne** çok teşekkür eden SCW-Flash, birinci baskısının çok sattığı bayilerin bir listesini sizlere sunmamızı istedi.

Buyrun size en çok satan **Umut Tarlaları** bayileri:

İSTANBUL Kadıköy Pink Computer, Probe Elektronik, Laçın Bilg., Peken Bilg., Joy Bilg., Ars Elektronik, Buket Bilg., Süer Elektronik **Suadiye** UFO Bilg., Ömür Bilg., Warner Home Video, Suadiye Comp. Centre, Fantasy Computer, Arıkel Elektronik **Göztepe** Mikom Bilg. **Çengelköy** Erdoğanlar Bilg. Şişli Desen Bilg., Flamingo Bilg., Tet Bilg. **Nişantaşı** Tesla Bilg., Abacus Bilg., Nişantaşı Amiga Center, Virüs Bilg., Opera Music Shop **Beşiktaş** Show Computer, Kamer Bilg., Beşiktaş Bilg. **Etiler** Show Computer, MCM Computer **Levent** Alfa Bilg. **Bakırköy** Boğaziçi Bilg., SKY Bilg., BİL-TEK Bilg. Osam Bilg. **Ataköy** Galleria MCM **Göztepe** Datakeys Bilg. **Gayrettepe** Levent Bilg. Anika Bilg. **Karaköy** Trone Bilg., Akar Bilg. **Fındıkzade** Elif Bilg. Tophane Asoft **ANKARA** NOKTA - **TRABZON** Window Bilg. **İZMİR** Atlan Bilg. - **ANTAYA** Show Bilg. **SAMSUN** Fansoft

Genel Dağıtım: Flash Bilgisayar Kocamandıran sok. Kemal Han 67/13 Şişli İstanbul. Tel: 231 57 68 - 225 34 41

AVRUPA BU TELEVİZYONU İZLİYOR

Türk elektronik sanayiinin lideri Vestel'in ürettiği televizyon cihazlarının % 50'si Avrupa'ya ihraç ediliyor. Almanya, Avusturya, Fransa, İngiltere, İspanya, İsviçre, İtalya, Portekiz, Vestel teknolojisine güveniyor, Vestel'i izliyor.

Siz de Avrupa'nın seçtiği markayı, Vestel'i seçin.

VESTEL

Size Vestel Yakışır!



3
YIL
GARANTİ

**VESTEL TÜKETİCİ
DANIŞMA MERKEZİ**
980 01 40 76 • 980 01 40 77
TÜRKİYE'NİN HER YERİNDEN
ÜCRETSİZ ARAYABİLİRSİNİZ

CHIPIE

1967'de Fransa'da KALİTE ve TUHAFLIK sloganlarıyla kendine özgü bir jean markası olarak ortaya çıkan ve zamanla tek başına bir moda akımı haline gelen Chipie, oldukça geniş bir yaş grubunu kapsayan ürün yelpaze-siyle; 1990 yılından bu yana Gençler Giyim Sanayi'nin distribütörlüğü altında Türkiye'deki pazara girdi.

Chipie, İstanbul Nişantaşı ve (Ekim'den itibaren) Etiler Akmerkez'deki Chipie mağazalarında, Çiftehavuzlar, Pangaltı ve Adana Plato Boutique'lerde Chipie severlere ulaşıyor. Mutlaka sizin de beğeneceğiniz birşeyler olduğundan eminiz.



KIŞ GELDİ, GELİYOR DERKEN...

TIFFANY-TOMATO 93-94 sonbahar kış koleksiyonunu Türkiye ve yurtdışındaki mağazalarında iki ayı aşkın süredir sergilemekte. Kış koleksiyonu ana teması çok çeşitli renkleri bütünlüğüyle sağlanan jakarlı shetland trikolar. Oduncu olarak adlandırılan ipliği boyalı ekoseli gömlekler ise %100 Cotton olmasının yanı sıra kolları kapitoneli Nylon kombinasyonları ile ceket gibi kullanılabilir. Diğer yandan su geçirmez, kaplamalı Doudoun Nylon montlar, kaplamalı Cotton kabanlar, etnik desen Flanel kabanlar, yelekler çeşitli seçenekler oluşturuyor. Dikkati çeken diğer gruplar Basic Lambswool, Jakarlı Cotton polo yaka T-Shirt, Gabardin, Chabrey ve kadife gömlekler ile aksesuarlar.



TIFFANY-TOMATO 93-94 sonbahar kış koleksiyonunu Türkiye ve yurtdışındaki mağazalarında iki ayı aşkın süredir sergilemekte. Kış koleksiyonu ana teması çok çeşitli renkleri bütünlüğüyle sağlanan jakarlı shetland trikolar. Oduncu olarak adlandırılan ipliği boyalı ekoseli gömlekler ise %100 Cotton olmasının yanı sıra kolları kapitoneli Nylon kombinasyonları ile ceket gibi kullanılabilir. Diğer yandan su geçirmez, kaplamalı Doudoun Nylon montlar, kaplamalı Cotton kabanlar, etnik desen Flanel kabanlar, yelekler çeşitli seçenekler oluşturuyor. Dikkati çeken diğer gruplar Basic Lambswool, Jakarlı Cotton polo yaka T-Shirt, Gabardin, Chabrey ve kadife gömlekler ile aksesuarlar.

L.C. WAIKIKI

YENİLİKÇİ ÇİZGİSİNİ SÜRDÜRÜYOR

Dünyaca tanınmış Fransız genç giyim zinciri L.C. Waikiki, yenilikçi çizgideki Sonbahar/Kış kreasyonlarını bayilerine yönelik bir defile ile tanıttı.

30 Ağustos 1993 Pazartesi günü, Swis-sotel Fuji Balo Salonu'nda sergilenen Sonbahar/Kış koleksiyonunun tanıtımında, büyük ve çocuk olmak üzere toplam 60 manken görev aldı. Sıcak renklerin hakim olduğu L.C. Waikiki'nin sembolü haline gelen baskılı-apikeli spor giysisiler, 12 sahnelik şovlar halinde 500'ün üzerinde bayi ve geniş bir izleyici grubunun beğenisine sunuldu. Genel olarak arkadaşlık, sportmenlik ve neşe temalarını işleyen L.C. Waikiki'nin başındaki L.C. kısaltması, Fransızca "Les Coins", "arkadaşlar" anlamına geliyor. Neşeli ve canlı olan maymunu maskot seçen L.C. Waikiki, renklerindeki canlılığı da Amerika'daki Waikiki plajlarından almakta.



İTALYA'DAN

"SAX APPEAL" sloganıyla İtalya'da çok iyi tanınan SAX, bugün İtalyan ayakkabısı kalitesi, dizaynı, sağlamlık ve rahatlığını yansıtan modelleri ile 93-94 Kış sezonunda Türkiye'de.

Üstün kaliteli derisi, sağlam ve estetik taban yapısı ile genç yaşamın bir parçası olan SAX, 60'ı aşkın modeli ile İtalyan modasını ülkemize taşıyor.



NOTHING
FEELS
BETTER



SİMDİ GÜNEŞİN ALTINDA YENİ BİR SEY VAR.



Lipton Ice Tea... Buzlu çay. Güneşli yaz günleri için yepyeni bir içecek... Çayın eşsiz lezzeti, artık buzla birlikte!

Lipton Ice Tea, uluslararası Lipton uzmanlığının en yeni ürünü. Çayıyla, limonuyla, tamamen doğal malzemelerden üretilmiş nefis bir tat. Lipton'dan harika bir yaz fikri... İster tek kişilik kutuda, ister aile boyu ambalajda... Artık, çayı yaz sıcaklığında serinlemek, hararet gidermek için içeceksiniz.

Lipton Ice Tea. Yeni, doğal, sağlıklı ferahlık... Evet, şimdi güneşin altında yeni bir çay var.

Nasıl içeceksiniz?

Bardağınıza buz atın ve üzerine Lipton Ice Tea'yı dökün. İşte hepsi bu kadar. Keyifle için.



İ Y İ F İ K İ R

ASSEMBLER PRO

Programlarınız Tüm Amiga Modellerinde çalışsın.

Herkese merhaba. Bu yazıda assembler uygulamalarında çok zorluk çıkaran bir konuyu ele alacağım. O da yazılan programın farklı konfigürasyonlarda çalışmaması, kısaca UYUMSUZLUK.

Uyumsuzluk, birden fazla sebepten oluşabilir. Şimdi bu sebeple- re sırayla değinmeye çalışacağım.

1. Sabit Adresler Üzerinde Çalışmayın.

Birçoğumuz Assembler'a başlarken grafik başlangıç adresi olarak \$60000, \$70000 gibi sabit adresleri alırsız, sonra da bu adresten itibaren belirli bir hafıza bloğunu siler ve üstünde grafik işlemleri yaparsız. İyidir, hoştur ve o anda Seka'nızda çalışmaktadır. Fakat bu aslında iyi birşey değildir çünkü gözümüze kestirdiğimiz bu sabit adres her zaman boş olmayabilir. Arkada çalışan başka herhangi bir programın çalışma alanını ya da daha kötüsü farklı bir konfigürasyonda, sisteme ait bellek alanını değiştiriyor olabiliriz.

Sabit adresleme metoduyla yazdığımız programın iki şansı vardır: Ya çalışacak ve çıktığı zaman sistemi göçertecek ya da şansa boş adresi taban aldığı için düzgün çalışıp işi bittiğinde normal bir şekilde sisteme dönecektir. Fakat ikincisi çoğunlukla olmaz ya da Murphy kurallarına uyarak, üç-dört ay adam gibi çalıştıktan sonra ara sıra guru vermeye başlar. Hele hele programınızın başka programlarla birlikte kardeş kardeş multitask etmesini düşünüyorsanız, sabit adreslemeyi hepten unutmanız gerekecek, çünkü multitask bir ortamda sabit tek bir adresi değiştirmek bile öldürücü etki yapabilir. En iyi ihtimalle 2.0 ve üstü bir sistemde çalışıyorsanız ve sistem problemleri alanı diğer programlardan izole etmeyi başarabilir. En kötü ihtimalle, gene 2.0 ve üstü sistemle çalışıyorsanız, ama sistemin kendi yapılarını alt üst etmişsinizdir. Dolayısıyla, doğrudan sevgili gurumuzla karşılaşabilirsiniz.

O zaman yapılması gereken şey, kullanacağınız kadar hafızayı sistemden istemektir. Bu gerçekten çok hoş birşeydir çünkü sistem zaten istediğiniz kadar hafızaya sahipse bunu size seve seve verecek ve başka programların sizin hafızanıza bulaşmasını -tabii ki sistemle uyumlu çalışanların- önleyecektir. Peki nasıl hafıza istenir?

Bu iş için ROM'da bulunan AllocMem() fonksiyonunu kullanacağız. Öncelikle istediğimiz hafızayı byte cinsinden D0 registerine yazmalıyız. Sonra da ne tür bir hafıza istediğimizi belirtmeliyiz. Bunun için bir takım değerler vermem gerekiyor. Şimdi sıralayacağım özellikler içinden hangileri istediğiniz hafıza tipine karşılık geliyorsa, o özelliğe ait rakamı bir kenara yazın ve sonra kenara yazdığınız tüm rakamları toplayıp D1 adresine yazın. Ve ardından ofseti -198 olan bu fonksiyona dallanın. (Nasıl yapacağını bilemeyenler için biraz aşağıda kısa bir uygulama örneği var.)

MEMF_CHIP: İsteddiğiniz hafızanın Chip RAM'den seçilmesini sağlar. Custom Chip'ler sadece Chip RAM'e erişebilirler. Copperlist, görüntü alanı, sprite bilgileri, müzik sample'ları vs. Hepsı Chip RAM'de bulunmalıdır.

Bu özelliğe ait değer \$02'dir.

MEMF_FAST: Chip RAM dışında kalan, genişletilebilir hafıza tipi. Fast RAM'e sadece CPU eriştiği için buradaki programlar Chip RAM'de yer alanlara oranla daha hızlı çalışacaktır.(Bunun için bu tip hafızaya FAST MEM adı verilir.) Bu özellikte hafızaya ait değer \$04'dür.

MEMF_PUBLIC: Elde ettiğiniz hafızanın başka bir yere oynatılmasını sağlar. Şu anki sistemler zaten ayrılan hafızaları bir yerden diğerine taşıyorlar, fakat siz yine de ileriki bir sistemde hafızanızın yerinden oynatılmasını istemiyorsanız bu bellek tipini isteyin. Değeri \$01.

MEMF_CLEAR: Size verilen hafıza bloğunun önce temizlenip, sonra verilmesini sağlar. Eğer hafızayı grafik alanı için kullanmak istiyorsanız bu faydalı olur, çünkü bu hafıza parçasında zırva şeyler varsa ekrana yansıyacaktır. Bu fonksiyon, sizi bir temizleme rutinin- den kurtarır. Değeri \$10000.

NOT: Eğer Chip ve Fast seçeneklerini de açmışsanız, sistem öncelikle Fast memory arar. Bulamadığı zaman ise, Chip memory'yi araştırır.

Aşağıda kısa bir örnek program bulabilirsiniz. Amaç, \$5000 byte'lık Chip RAM alanını sistemden istemek ve sistem bu alanı bize veremezse insan gibi programı terketmek. İyice inceleyin. Sizin, bu tür bir programı kendi rutinlerinize ekleyebileceğiniz kadar bilginizin olduğunu varsayıyoruz.

```
lea 4.w,a6
move.l #5000,d0 ; hafıza miktarı
move.l #510002,d1 ; $10000+$02 (sil+chip)
jsr -198(a6) ; hafızamızı istiyoruz
cmp.l #0,d0
beq.s END ; eğer istediğimiz türden
; bir hafıza yoksa
; END label'lı adrese git.
```

```
ok: ... ; rutinimiz buradan başlar..
; D0'da bize ait hafızanın
; başlangıç adresi var
```

END: rts

Artık tüm işlemlerinizi sabit bir adrese göre yapabilirsiniz, o adres de size D0'ın içinde verildi. D0 ile size verilen bu değeri bir taban değer olarak alıp, hafıza ile ilgili tüm işlemlerinizi bu adresten itibaren kullanın.

Bazılarının aklına şu soru gelebilir. Önceden \$70000, \$60000 gibi adresleri copperlist'imize yazmak kolaydı. Çünkü değerlerin ne olduğunu biliyorduk ve bu adresi WORD'lere ayırıp gerekli adreslere yazıyorduk. Örnek:

```
copperlist: dc.w $00e0,$0006,$00e2,$0000
...
```

Ama şimdi sistemden alacağımız hafıza her seferinde farklı olacaktır. Her seferinde değişen bir değeri Copperlist'e nasıl yazabilirim?

Aslında soru yanıtıyla birlikte geliyor. Değeri elde ettikten sonra, onu Copperlist'e yazacak bir rutin yazmalısınız. Mesela, hafızayı Allocate ettikten sonra onu BASE adında bir longword'e atmanız diyelim. Aynı zamanda 2 bitplane'iniz var ve her bir bitplane \$2800 bayt yer kaplıyor. Siz de grafik hafızası olarak allocate ettiğiniz hafızadan itibaren \$2800*2 bayt'ı grafik hafızası olarak kullanmak istiyorsunuz. Yapmanız gereken şey, şöyle birşey..

...

setbplpointers:

```
move.l base,d1
move.w d1,copperlist+6
swap d1
move.w d1,copperlist+2
swap d1

add.l #2800,d1
move.w d1,copperlist+14
swap d1
move.w d1,copperlist+10
rts
```

copperlist:

```
dc.w $00e0,$0000,$00e2,$0000
dc.w $00e4,$0000,$00e6,$0000
dc.w $0100,$2200
...
dc.w $ffff,$ffff
```

Aynı şekilde, grafik işlemlerinizde kullanacağınız taban adresi de BASE adı adresten alıp, gerekli ofseti üzerine ekleyerek kullanabilirsiniz. Görüldüğü kadar da zor değil.. Umanın bunu anlamışsınızdır. Sırada ikinci uyumsuzluğumuz var..

2. Kendini Değiştiren Kod Tekniğini Kullanmayın.

Aslında şimdi anlatacağımı bazılarınız yapmıyor olabilirler. Yine de yazılan kodun cache hafızalı çiplerde (\$8020,030,040) çalışmamasının en büyük sebeplerinden birini kendini değiştiren kod yazmak. Peki nedir bu ??

Brava & Bravo

SAX®

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA

Mesela bir sinüs tablonuz var ve bu sinüs tablosundan devamlı ardışık değerler alıyorsunuz, sonra tablonun başına dönüp tekrar aynı değerleri alıyorsunuz ve bu böyle gidiyor.. Benim ilk bulduğum çözüm şu olmuştu:

```
doit:  lea sine,a0          ; problemlı yer burası.
      cmp.b #$ff,(a0)
      bne.s nowrap
      move.l #sine,doit+2  ; sakatlığı yaratan
                                ; satır, no:1
      bra.s doit

nowrap: ...
      add.l #1,doit+2      ; sakatlığı yaratan
                                ; satır, no:2
      rts

sine:  dc.b 1,2,3,4,5,6,6,7,7,7,6,6,5,4,3,2,1
      dc.b $ff
```

Dikkat ettiyseniz, rutin kendi üzerinde değişiklikler yapıyor (move.l #sine,doit+2 ve add.l #1,doit+2). Peki ama bunun ne gibi bir dezavantajı olabilir ki??

Bu teknik, 68000'de çalışır. Fakat yanıltıcıdır çünkü cache hafızalı işlemcilerde büyük bir sorun yaratır. Cache hafızanın bir tanımını yapmanın tam zamanı. Çoğunuz biliyorsunuz, işlemci işlediği komutları hafızadan teker teker alır. Fakat hafızaya erişmek işlemci için zaman alan bir olaydır, çünkü hafıza birden fazla chip tarafından paylaşılmaktadır (Chip RAM'den bahsediyorum), fakat bu paylaşımın bir sıra içerisinde olması gerekir. Bir sıra içinde olması demek de İŞLEMCİNİN BEKLEMESİ anlamına gelir. Günümüzde işlemcilerde aranan en önemli özellik hız olduğuna göre, hafızaya erişimin daha az zamanda gerçekleşmesini sağlamak gerekecektir. Bunu da nasıl sağlarız diye düşünen mühendisler, işlemciye sadece kendisinin kullanacağı küçük bir hafıza ekleyince daha hızlı işlemcilerimiz ortaya çıkmış. İşlemci, belli bir kurala göre işlettiği komutları kendi içinde yer alan belleğe alır. Daha sonra, program içinde kendi belleğine attığı komutlara erişmesi gerekirse belleğe erişmekle hiç uğraşmaz, doğrudan doğruya kendi belleğinde yer alan komutu işleme sokar. Bu sayede Fast RAM'de yer alan bir komuttan bile hızlı çalışır komutunuz. Fakat, yapısı gereği, Cache'li sistemler en çok döngülerde etkin olabiliyorlar. Örneğin, 68020'de yazılan bir ekran silme rutini, tamamiyle cache'e sığdığı zaman blitter'dan hızlı çalışabilir. İşte cache hafızalı chiplerin hikayesi de bu.

Şimdi bizi esas ilgilendiren ufak bir ayrıntıyı açığa kavuşturalım. Komutun kendisi üzerinde bir işlem yaptığınızda, 68000 komutları bilgisayarın hafızasından aldığı için normal çalışır. Buna karşılık, 68020 gibi cache'li bir CPU, bu değişikliği bellekte yapacak fakat cache'e attığı komutu aynen koruyacaktır. Sizin değiştirdiğiniz sandığınız komuta tekrar erişilince, bellekteki değiştirilmiş komut yerine cache'in içindeki çağrılacaktır. Bunun sonucunda programınız ya hatalı çalışacak ya da hepten geçecektir. Öyleyse neymiş? Kendini değiştiren kod yazılmazmış! Tamam..

Size bir de deminki rutinin cache hafızalı işlemciler için yazılmış bir versiyonunu vereyim.

```
doit:  lea sine,a0
      move.l offset,d0
      move.b (a0,d0.1),d1
      cmp.b #$ff,d1
      bne.s nowrap
      moveq.l #0,offset
      bra.s doit

nowrap: ...
      addq.l #1,offset
      rts

sine:  dc.b 1,2,3,4,5,6,6,7,7,7,6,6,5,4,3,2,1
      dc.b $ff

even
offset: dc.l 0
```

3. Zamanlamalarınızı İşlemci Döngüleri İle Yapmayın.

Bir işleme girişmeden önce biraz beklemek için kullanılan en eski (ve en uyumsuz) yöntem, bir döngü kurup, O'dan yüksek bir sayıya kadar saymaktır. Bu işlem, CPU hızıyla doğru orantılı şekilde bir zamanlama yaratır. Biliyorsunuz, bilmem kaç satırdır değişen işlem-

cilerden bahsediyorum. Meretler her seferinde daha da hızlanıyorlar. Peki ama durum böyleyken siz zavallı 68000 işlemcinizde denediğiniz bekletme döngüsünün bir 68040'da aynı hızda çalışmasını nasıl beklersiniz??

Hemen umutsuzluğa kapılmayın. Bu zamanlama işini sizin yerinize halledebilen bir zamanlayıcı zaten var. CIA chipi, birçok saate sahiptir. İsteddiğiniz hızda darbe üretir ve tabii ki HER AMIGA'da aynı sonucu verir.

Bu iş için size yine bir sistem fonksiyonu önereceğim. DOS LIBRARY'de bulunan Delay() fonksiyonu işinizi görür. Delay(), tek bir değer ister sizden. Bu değer, beklemek istediğiniz sürenin 50 katıdır. Aşağıda, bu komutu kullanmak için programa eklemeniz gereken rutini vereceğim. Bu rutin, Dos library'yi açar ve Delay() fonksiyonu yardımıyla üç saniye bekler. Rutinimiz bekleme süresini D1'e yerleştirdikten sonra DosBase'in 198 bayt gerisindeki Delay rutini çağırımdan başka bir işlem yapmıyor:

```
Bekler: move.l 4.w,a6
      lea DosName,a1
      jsr -408(a6)      ; Dos Library'yi aç.
      cmp.l #0,d0
      beq.s END
      move.l d0,a6      ; DosBase'i a6'ya a1.
      move.l #150,d1    ; Bekleme süresi 3 saniye
      jsr -198(a6)      ; Delay()

      ...      buraya rutinlerinizi yerleştirin

      move.l a6,a1
      move.l 4.w,a6
      jsr -414(a6)      ; Dos Library'yi kapat.

END:    rts
```

Bekletmeleri sağlıklı yapmanın bir yolu da raster taramalarını kontrol ederek bekletme döngüleri yazmaktır. Raster taraması için kısa bir tanım yapmak istiyorum. Bilgisayarınızın görüntü chipi, görüntü birimine saniyede 50 video görüntüsü yollar. Bu 50 karenin her birine biz 1 frame diyoruz. Aynı zamanda, her frame, ekrana bir sıra içerisinde gönderilir. Yani ekrana çıkacak görüntü yukarıdan aşağıya doğru satır satır taranarak gelir. Biz de o anda kaçınca satırın tarandığını \$dff006 adresinden öğenebiliriz. Bir frame içerisinde bu adres sadece bir kez \$40 ve sadece bir kez \$ff olacaktır. Bu ikisinin kontrolü sağlandığında 1 frame taranmış demektir (yani saniyenin 1/50'si). Böylesi bir kontrolü 50 * istenen saniye kadar yaparsanız tüm Amiga'larda eşit zamanda bekleyen bir rutin yazmış olursunuz. Olayın tam açıklık kazanabilmesi için örnek bir rutin...

```
move.l #150*10-1,d6      ; 10 saniye
                                ; beklenecek

test1: cmp.b #$40,$dff006    ; frame'in yukarı
                                ; kısmı tarandı mı?
      bne.s test1

test2:  cmp.b #$ff,$dff006    ; frame'in aşağı
                                ; kısmı tarandı mı?
      bne.s test2

      dbra d6,test1

      rts
```

NOT: Aslında \$40 ve \$ff, video taramasının uç noktaları değildir, fakat bu değerler her frame içinde sadece 1 kez set edildiği için kullanılır. Bu iki değer arasındaki herhangi iki değer de aynı işi görecekler.

Yalnız bu uygulamada dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Multitask ortamlarda çalışmasını düşündüğünüz rutinleriniz için bunu yapmayın. Hatta ve hatta işlemcinin zamanını yiyecek herhangi bir döngü bile açmayın. Bu gibi durumlarda saydırma işini sisteme bırakmanız gerekecek.

Eğer hayalgücünüzü zorlarsanız, başka uyumsuzluklar da yaratabilirsiniz. Fakat temel olan uyumsuzluk sebepleri bunlar. Lütfen artık uyumlu birşeyler çıkaralım. Demolarınızın Amiga 1200 ve 4000'lerde çalışmasını istiyorsanız ve Assembler kullanmakta kararsıysanız bunlara dikkat edin. Yine de bu yazı yeterli olmadıysa ve yardıma ihtiyacınız varsa hiç çekinmeden probleminizi bir mektupla uzun uzun anlatın ve aşağıdaki adrese postalayın.

AMIGA DERGİSİ P.K.41 81311 Bahariye - İSTANBUL

Umut Oğuz Çelenli

do it.
NIKE
Just
AIR
ust do it.



F
sho
Yeah,

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEP

SUPERVISION™

CEBİNİZDEKİ DÜNYA !



- ▶ Dev LCD ekran
- ▶ 25600 pixel çözünürlük
- ▶ Stereo ses
- ▶ DC jak girişi
- ▶ Değişebilir kartuşlar
- ▶ İki oyuncu bağlantısı
- ▶ TV interface
- ▶ Katlanabilir ekran

BENZERLERİYLE KARIŞTIRMAYIN, BİZİ ARAYIN.

Genel Dağıtım: Sena Ltd. Co.
Tel : 512 54 90 (4 Hat)
Fax: 513 16 33

**İNANILMAZ
FİYAT**

İNANILMAZ HİKAYELER

Yazan ve Çizen
Mehmet Naci Dedeal

PLAN-1.

EYET...! BAŞLIYORUZ ...
KRAL SAHNESİ ... PLAN-1.
GEKİM 3. ... MOTOR.



TARTIŞMAYA BAŞLAR
LAR. KRAL ŞİMDİ
VE GELECEKTE

TOPRAKLARINI RAHATSIZ EDECEK HERKEZİ
LANETLEMEDİR. KILICI ÖLÜM SAĞAN
BİR YILDIZ GİBİ SONUZA DEK PARLAYACAK
VE CAN ALACAKTIR. NEFRETLE HALKINI

RAHATSIZ EDENLERİ LANETLER
VE KILKINI FIRLATIR

HADİKASINIZ...
BU GÜNLÜK YETER... STOP

SAHNE KEHANETLERİ BİL.
DİREN DAVULCUNUN GEKİM
LERİ İLE BAŞLAR.

KRAL UZAYLILARIN GE.
LİŞİNİ BEKLEMEDİR.
YABANCI GELİR VE ...



PLAN-2

PLAN-3



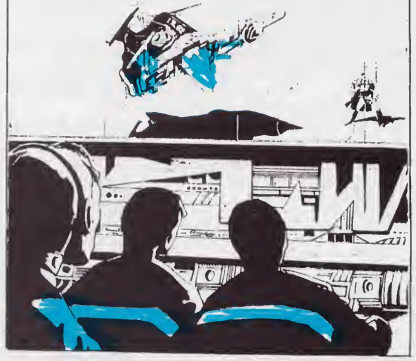
PLAN-4



PLAN-3-1

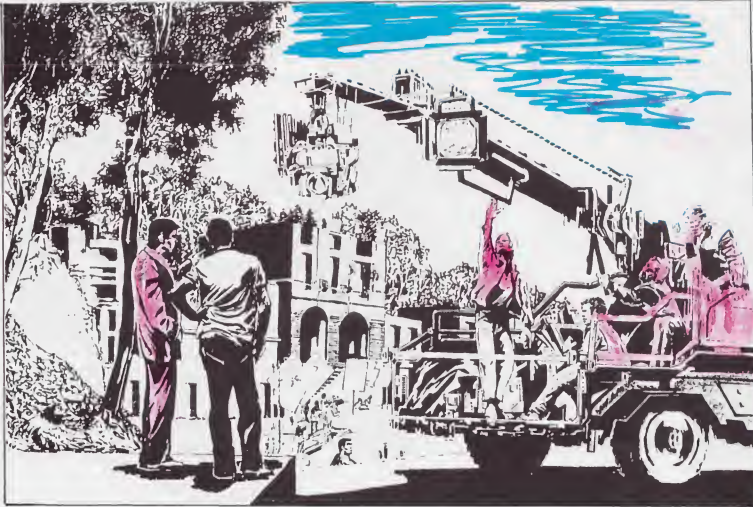


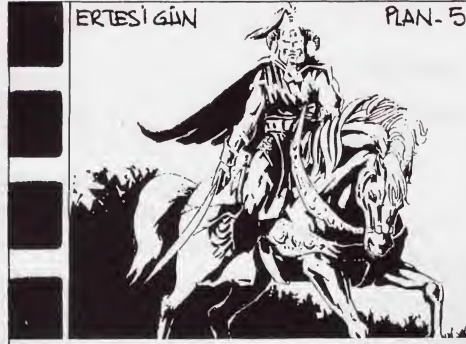
PLAN-3-2



GEKİM EKİBİ ERTESİ GÜNE HAZIRLANIRKEN, BİR YANDAN DA KEHANETİ
DÜŞÜNMEKTEDİR. ÇÜNKÜ GEKİMLER OLAYLARIN YAŞANDIĞI

SANILAN TOPRAKLARDA YAPILMAKTADIR.
NE KADAR İNANILMAZ GÖRÜNSEDE,
KEHANET YÜREKLERİNİN BİR KÖŞE.
SİNE KORKUYU YERLEŞTİRMİŞTİR.
HIZLI BİR GECE BAŞLAR.





PLAN-6



PLAN-7



EVET....
KRALIMIZDA
HAZIR...!
KAMERALAR---!
MOTOR..!

VE KAMERALAR
GALIŞIR.
KANLI KATLIAM
IN HER ANI
BELBELENİR.



PLAN-8

Mehmet Naci

"DAHA SONRA YAŞANANLAR ANLATILAMAZ. ÖLÜM KANA SUSAMIŞ KRAL'IN KILKI İLE BÜTÜN EKİBE ULAŞTI ÇIĞLIKLAR VE İNLEMELER YERİNİ ÖLÜM SESSİZLİĞİNE TERKETTİ GEKİM EKİBİNDEN KİMSE SAĞ KALMAMIŞTI. TEK SAĞ KALAN KRAL ROLÜNÜ OYNAYAN OYUNCU İDİ VE KAMERALARIN SESİ.



PLAN-9



PLAN-10

HET. BU NE
GÜRÜLTÜ..?

TANRIM...!
OLAMAZ....!



KİMSE DYA İNANMADI. GEKİMLERDEKİ
KRAL O SANDILAR. DELİRMESEYDİ
İDAMI EDECEKLERDİ...." KAMERA STOP..!

Mehmet Naci

**FEEL
THE
BEST**



& WEAR

MOMENT JEANS



Tüm Manyetik Paket bağımlılarına merhaba. Bu ay da bir disket dolusu işe yaramaz (!) programla karşınızdayız. Fakat bu ayın Manyetik Paket'i, önceki aylara ait olanlardan biraz farklı. Hayır, diskte bu ay da sadece yasal programlar yer alıyor. Manyetik Paket'i başkalarına da hazırlattırmadım. Bu ayki Manyetik Paket'in farkı, içinde yer alan iki programın Türkiye sınırları içinde yaşayan bir programcıya ait olması. Bu programları yazan Hayrettin Yıldız, şimdiye kadar Manyetik Paket'e program vermiş ilk Türk programcısı. Uzun zamandır Manyetik Paket'te yer almasını istediğiniz ve işe yarayacağını düşündüğünüz programları bana yollamanızı istiyordum. Fakat şimdiye kadar yollanan tek program olan Joystick test programını, sizlerin işine yaramayacağını düşündüğüm için Manyetik Paket'e almamıştım. Bu sayıda yer alan iki harika oyunu yazan Hayrettin Yıldız'a tebriklerimi iletirim.

Bunların dışında, Manyetik Paket eskiden bildiğiniz gibi. Bu ayın seçilmiş programları şunlar: Text Paint, Lemon Workbench, Tetris, Star Buster, Sim Gen, My Menu ve Ed Word. Bunlar arasında benim en çok beğendiğim, shareware bir text editörü olan Ed Word. Bir çok okuyucu iyi bir editörün eksikliğinden yakınıyordu (Hayır Ersen, bunun seninle alakası yok!). Ed Word birçok kullanıcının hayatını kolaylaştıracak gibi görünüyor.

Bakalım bu programlar ne işe yarıyorlar.

1. Text Paint:

Ultimate Computer Arts: Oliver Wagner, (C) 1990, Shareware: \$15/DM20

Bu ayın Acil Servis mektuplarını okurken, bir okurun ASCII ekranları hazırlayıp, çalışabilir bir program halinde diske kaydetme isteği gözüme çarptı. Eski olmasına rağmen, Text Paint bu arkadaşımızın isteğini ve fazlasını karşılayabilecek bir program.

Text paint yardımıyla 4 ya da 8 renkli yazı ekranları hazırlayıp, bunları TYPE'la basılabilecek ANSI dosyaları, ya da çalıştırılacak CLI modülleri halinde diske kaydedebiliyorsunuz. Programı kullanarak, ekrana renkli yazı yazmaktan başka, bu yazıların

arkasına karakter boyunda kutucuklarla (piksel demeye utandım) resimler, çizgiler ya da kutular çizilebiliyorsunuz. Text Paint'in en çok hoşuma giden tarafı, bu kutucuklarla yazıların birbirinden bağımsız olması. Yani, önce menünüzün yer alacağı kutuyu çizip, bu kutunun içini istediğiniz gibi boyadıktan sonra, çizmiş olduğunuz arkaplana zarar vermeden istediğiniz renkte yazıyı kutunun içine yazabiliyorsunuz. Hatta standart bir menü arkaplanı hazırlayıp bunu diske kaydedebilirsiniz. Daha sonra, hazırladığınız bir utility paketine menü koymak istediğinizde bu arkaplanı yükleyip üzerine pakette yer alan programların listesini yazabilirsiniz.

Bu kadar karmaşık işlemlerle uğraşmak istemiyorsanız, sadece istediğiniz yazıyı yazıp bu yazıyı CLI modülü olarak kaydetmeniz mümkün. Böylece çalıştığında ekrana yazı yazan bir program yaratabilirsiniz.

Program menü elemanları açısından oldukça zengin. Onun için bir an önce anlatmaya başlasam iyi olur.

PROJECT:

New: O anki ekranı temizler ve yeni bir projeye başlamanızı sağlar.

Load File: Daha önceden kaydedilmiş bir ekranı yükler.

Save Screen: Hazırlanmış olan ekranı Load File ile yüklenebilecek şekilde kaydeder.

Save ANSI File: Hazırladığınız ekranı type komutu ile ekrana basılabilecek şekilde kaydeder. ANSI dosyalarını da Load File ile yükleyebilirsiniz.

Save CLI Module: Hazırlanmış olan ekranı çalıştırılabilir bir program olarak kaydeder. CLI module dosyalarını da Load File ile yükleyebilirsiniz.



Output:

Full Window: Programın çıktısının, CLI penceresinin tamamını (çerçeveler dahil) kullanmasını sağlar. Yalnız bu modu açtığınız zaman kaydettiğiniz ekranlar, CLI penceresinin kenarlarını siler.

CLS: Hazırladığınız ekran CLI penceresinde gösterilmeden önce pencere temizlenir.

Cut Off: Eğer hazırladığınız yazı tam ekran değilse, ve bu mod seçiliyse, kaydedilen modül, içinde yazı bulunan son satıra kadar olan kısmı gösterecektir. Eğer bu mod seçili değilse tüm ekran CLI penceresine basılır.

CR-NL: Hazırlanan ekranın PC'de de sağlam görünebilmesi için, her satırın sonuna sadece LF (Line Feed-\$0A) karakterini değil, bir de CR (Carriage Return-\$0D) karakterini koyar. Amiga sadece LF bulunan dosyaları hatasız gösterebiliyor, fakat PC, her satırın sonunda hem CR, hem de LF bulunmasını ister.

Invisible End: Hazırlanmış olduğunuz ekran gösterildikten sonra gelecek olan CLI mesajının arkaplanla aynı renk olması sağlanır. Bu sayede mesaj görünmez olur.

MODE:

Text: Arkaplana dokunmadan, seçilen renkle yazı yazmak için bu mod kullanılır.

Draw: Seçilen arkaplan rengiyle, mouse'u kullanarak istediğiniz gibi çizim yapmanızı sağlar.

Rectangle: Arkaplan rengiyle, içi boş dikdörtgenler çizmenizi sağlar.

Box: Arkaplan rengiyle, içi dolu dikdörtgenler çizmenizi sağlar.

Line: Arkaplan rengiyle, istediğiniz açıda doğrular çizmenizi sağlar.

FGPEN: Text modunda yazacağınız yazının rengini bu menünün elemanlarından seçersiniz.

BGPEN: Diğer modlarda kullanılacak arkaplan rengini bu menünün elemanları ile belirlersiniz.

TEXTSTYLE:

Underline: Yazının altı çizili çıkmasını sağlar.

Bold: Yazının ekstra kalın çıkmasını sağlar.

Italic: Yazının sağa eğik çıkmasını sağlar.

Normal: Yukarıdaki modlar teker teker seçilmek zorunda değildir. Önce Underline, sonra da Bold seçerseniz, yazılar kalın ve altı çizili olarak görülür. Normal yazı yazabilmek için ise bu elemanı seçmelisiniz.

MISC:

Color Palette: xcolor.library yardımıyla, renklerin ayarlanabilmesini sağlar.

Save Palette: Daha sonra kullanılabilemesi için paleti "S:TextPaint.Palette" adı altında diske kaydeder.

Set Palette:

Reload: "S:TextPaint.Palette" dosyasından paleti yükler.

Grab WB Map: O anda Workbench'in kullandığı paleti alır.

Default WB Map: Standart Workbench paletini alır.

Default ANSI Map: ANSI standartlarına uygun sekiz renkli paleti alır.

Redraw Screen: Ekranı yeniden çizer.

Help: Kullanılabileceğiniz bazı tuşların listesini verir.

4 Colors: Normal Workbench 4 renk olduğu için, çalışma ekranını 4 renge indirir. Bu işlemin geri dönüşü yoktur. Yani tekrar 8 renge çıkamazsınız.

FILTER:

Reset Foreground: Tüm yazılmış olan yazının rengini 1. renge çevirir.

Reset Background: Tüm arkaplan rengini sıfırıncı renge çevirir.

Reset Style: Tüm yazıları normale çevirir.

Reset All: Üstteki üç işlemi birden yapar.

2.LemonWorkbench:

Heiko Lange, Ocak '93, FreeWare

Bu program sadece Lemmings hayranları için yazılmış şirin bir oyuncak. Programı çalıştırdıktan sonra Workbench ekranınız Lemming'ler tarafından istila ediliyor. Bu ufak yaratıklar pencerelerinizin üzerinde yürüyor, kenarından tırmanıyor. Yapacak hiç bir şeyleri kalmadığı zamanlarda ise, kendilerini boşluğa bırakıyor ve şemsiyelerini açıyorlar. Workbench ekranına geçtiğinizde tanıdık yüzler görmek istiyorsanız bu program çok hoşunuza gidecek.

3.SimGen:

Gregg Tavares, 1989, FreeWare

Kickstart 1.3'de Workbench ekranının arkasına iki ya da dört renkten oluşan resimler koymak için kullanılabilecek en hızlı programla karşı karşıyasınız.



İki ya da dört renklilik bir resmi DPaint'le çizip kaydettiğinizde, ikonuyla birlikte kaydedilir. Bu resmi SimGen'de kullanabilmek için tüm yapmanız gereken, ikonun üzerinde bir kere tıklayıp, Workbench menülerinden "Info"yu seçmek. Eğer bilgisayarınızı açtığınız diskin "libs:" directory'sinde "info.library" bulunuyorsa, bir pencere açılacak, ve seçilen ikonla ilgili bir çok bilgi burada yer alacaktır. Resmi SimGen'e eklemek için, "Default Tool" yazısının yanındaki kutucuğa "SimGen" yazın ve Save ile bu işlemi bitirin. Resmi SimGen'le aynı directory'ye koyarsanız, resmin ikonunu üzerinde iki kere tıkladığınızda Workbench ekranının arkasına bu resim yerleştirilecektir.

Eğer arkaplanı Manyetik Paket'te verdik örnekler gibi, kendini tekrarlayan bir desenle kaplamak isterseniz, biraz daha fazla iş yapmalısınız. Deminki gibi Default Tool'u SimGen yaptıktan sonra, Save etmeden önce aşağıdan ADD'e basıp, yandaki

kutucuğa "TILE=" yazıp RETURN'e basmalısınız. Artık resminiz ekranın sol üst köşesinden başlayarak kendini tekrarlayacaktır. Eğer TILE=10,20 yazarsanız, resminiz 10,20 koordinatından başlayarak kendini tekrar edecektir.

4.My Menu:

Darin Johnson, Public Domain

Diskinizde ya da hard diskinizde yer alan programlara erişmek çok zamanınızı alıyor, ya da bütün o directory'lere girdikten sonra bir programı çalıştırmaktan sıkılıyorsanız, My Menu tam size göre bir program.

My Menu'nün yaptığı iş, S: directory'sinde yer alan bir konfigürasyon dosyasında yer alan direktiflere uyarak, Workbench'e ait olan menüye elemanlar eklemek. Bu program sayesinde, istediğiniz programı çalıştırmak için sadece sağ tuşa basmanız, ve gerekli menü elemanını seçmeniz yeterli.

Manyetik paketin S: directory'sinde bu ayın programlarını çalıştırmak için kullanılabilecek bir örnek "mymenu.conf" dosyası bulunuyor. MyMenu'yü Workbench'den ya da CLI'dan çalıştırdığınızda "s:mymenu.conf" okunuyor, yorumlanıyor ve istenen elemanlar Workbench menüsüne ekleniyor.

ÖNEMLİ: My Menu'yü başka bir diske çekmek istediğiniz zaman üç dosyayı çekmelisiniz:

- 1) MyMenu.
- 2) L:MyMenu-Handler.
- 3) S:MyMenu.conf.

Eğer L: directory'sinde mymenu-handler'a rastlanmazsa, MyMenu'nün çalıştırıldığı directory'ye bakılıyor. Programın doğru çalışması için bu üç dosyaya da gerek var.

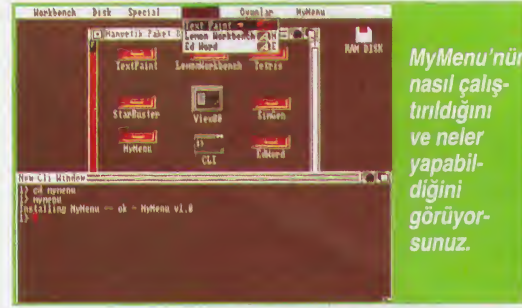
İşin en önemli kısmı mymenu.conf dosyasını doğru yazmak. Eğer dosyada bir hata varsa, programı Workbench'den çalıştırınca menüler görünmüyor. Eğer programı CLI'dan çalıştırırsanız, mymenu.conf'da bir hata bulunduğu size söyleniyor.

Gelelim mymenu.conf dosyasını nasıl yaratacağınıza:

Mymenu.conf dosyası, mymenu'nün anlayabileceği iki komuttan oluşuyor. COLOR n komutu, bu komuttan sonra tanımlanacak olan menü elemanlarının rengini Workbench'in n. engine'ine çeviriyor. Kullanılmadığı zaman elemanlar 2. renk olan siyah'la tanımlanır. Menü elemanlarını tanımlamak için kullanılan MENU komutu ise biraz karışık, ve bir kaç örnek üzerinde çalışma gerektiriyor. Normalde şu şekilde kullanılır:

MENU [<Menü Harfi>] Menü Menü_elemanı [Menü_alt_elemanı] | Komut tanımı

Köşeli parantezler ([]) içine yazılan parametreleri yazmayabilirsiniz. Menü elemanının sağ amiga tuşu ve bir harfe basılarak da çalıştırılabilmesini istiyorsanız, MENU'den hemen sonra < ve > arasına harfi



yazmalısınız (MENU <A> gibi). Menü yerine, sağ tuşa basınca ekranın üstünde görünmesini istediğiniz menü başlığını (Oyunlar, Utilityler gibi) yazın. Örnek konfigürasyonda da görebileceğiniz gibi, Workbench'e birden fazla menü başlığı eklemeniz mümkün. Menü_elemanı yerine programı çalıştıracak ya da alt menü açacak olan menü elemanının adını yazın (Tetris ya da "zeka oyunları" gibi). Eğer programın bir alt menüden çalıştırılmasını istiyorsanız, son olarak bir de alt menü adı yazmalısınız (Menü_alt_elemanı yerine). Buraya kadar olan kısımda sadece bir programı çalıştırmak için Workbench'e eklenecek olan menü elemanlarını tanımladık. Eğer Menü adlarından ya da menü elemanlarından biri boşluk içeriyorsa (Star Wars gibi) bu elemanı tırnak içinde yazmalısınız (MENU <S> Oyunlar "Shoot em up" "Star Wars" şeklinde).

Bundan sonra, "I" karakterini basmalı, ve programın ne şekilde çalıştırılacağını nereden bulunacağını girmelisiniz. İlk olarak programın Workbench'den mi yoksa CLI'dan mı çağrılmış gibi çalıştırılması gerektiğini belirlemelisiniz. Bunun için "I"den sonra "WB" ya da "CLI" yazmalısınız. Daha sonra da programın açık adresini eklemeniz gerekli.

Şimdi Workbench'e tek bir menü içinde iki program ekleyen konfigürasyon dosyasını inceleyelim:

Örnek 1:

Color 1

MENU Utilities "Disk Master" | WB "DF0:DM/Disk Master"

MENU Utilities DMouse "DMouse Başlat" | CLI c:DMouse

MENU Utilities DMouse "DMouse Bitir" | CLI c:DMouse quit

Yukarıdaki örnekte Workbench menüsüne Utilities adlı bir menü ekleniyor. Bu menünün iki elemanı var: Disk Master ve DMouse. Disk Master'ı seçtiğiniz zaman Disk Master çalıştırılıyor Mouse'u DMouse'un üzerine getirdiğiniz zaman ise ikili bir alt menü açılıyor:

DMouse Başlat ve DMouse Bitir.

Örnek 2:

Color 1

MENU Utilities "Disk Master" | WB "DF0:DM/Disk Master"

MENU Utilities DMouse "DMouse Başlat" | CLI c:DMouse

MENU Utilities DMouse "DMouse Bitir" | CLI c:DMouse quit

Color 3

MENU <Q> MyMenu "MyMenu Quit" | CLI c:MyMenu Quit

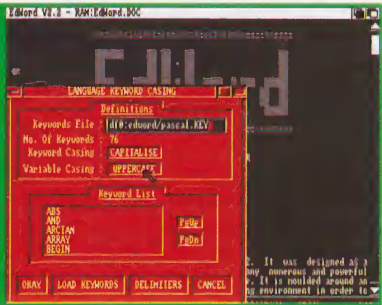
Bu örnekte, Workbench'e iki menü ekleniyor. Birincisi ilk örnekteki menü. İkincisi ise MyMenu'den çıkmanızı sağlıyor ve Workbench ekranının 3. rengi olan turuncu ile yazılmış. Eğer sağ Amiga tuşuyla birlikte Q'a basarsanız, bu eleman seçilmiş gibi işlem yapıyor.

Eğer My Menu'yü ikinci kez parametresiz çalıştırırsanız, config dosyası tekrar okunur ve menüler yeniden oluşturulur. Eğer programı quit parametresi ile çalıştırırsanız, menüler yok olur ve program kendini belkenden siler.

5. Ed Word:

MARTIN REDDY, 1992, ShareWare: Gölünüzden ne koparsa.

Çoğu Amiga kullanıcısının en büyük eksiği iyi bir text editörüdür. "Ben text editörünü ne yapacağım ki?" demeyin sakın. Bir disk hazırladığınız zaman bile, açılışta hangi programların ne şekilde çağırılacaklarını belirtmek için startup-sequence adlı bir text dosyası hazırlamanız gerekir. Eğer elinizin altındaki editör Amiga'nın kendi editöründen biraz daha iyiye bile, hayatınız oldukça kolaylaşacaktır.



Ed Word, daha çok programcılarının işine yarayacak şekilde hazırlanmış. İçinde bulunan birkaç özellik sayesinde C ya da Pascal'da program yazmak biraz daha kolay hale getirilmiş.

Açıkçası, Ced gibi harika (fakat ne yazık ki PD ya da Shareware olmayan) bir editör kullanmasaydım, kullanacağım editör Ed Word olurdu. Gördüğüm kadarıyla, programın bir çok özelliği, 100 dolardan aşağı satılmayan editörlerin özellikleriyle yarışabilecek kadar iyi. Yalnız Ed Word'ün bir problemi var: Haddini bilmiyor! My menu ya da LemonWorkbench'i çalıştırdıktan sonra Ed Word'ü çalıştırırsanız, bu programların değiştirdiği sistem vektörlerini beğenmiyor ve bellekte virüs olabileceğini söylüyor size. Şaka bir yana, eğer Virüs Checker gibi bir programı her an arkada bulundurabilecek kadar belleğe sahip değilseniz, editörü her

çalıştırdığınızda virüs kontrolü yapması içinizi rahatlatacaktır.

Programın menüleriyle birlikte, özelliklerini de anlatacağım için söz daha fazla uzatmaya gerek görmüyorum.

PROJECT:

Erase: O anda çalıştığınız text dosyasını temizler ve dosya adını unuttur.

Open: Yeni bir dosya açar.

Save: O anda çalıştığınız dosyayı, adı biliniyorsa doğrudan eskisinin üzerine kaydeder. Dosya adının bilinebilmesi için ya Open ile dosya yüklemiş olmanız, ya da yeni yazmaya başladığınız bir dosyayı en az bir kere kaydetmiş olmanız. Eğer dosya adı bilinmiyorsa doğrudan doğruya Save As menüsü seçilmiş gibi işlem yapılır.

Save As: Değiştirmekte olduğunuz dosyayı hangi device'a, hangi adla kaydedeceğinizi size sorduktan sonra kaydeder.

FILE:

Insert File: Kursorun o anda bulunduğu yere bir başka dosyanın içeriklerini ekler.

Write Block: Seçmiş olduğunuz bloğu (Edit Menüsünde blokları anlatacağım) diske kaydeder.

Delete File: Diskten bir dosyayı siler.

Rename File: Diskte yer alan bir dosyanın adını değiştirir.

Protection: Diskte yer alan bir dosyanın protection Flag'lerini değiştirmenizi sağlar. Bu sayede değerli dosyalarınızı silinmeye ya da yazılmaya karşı koruyabilirsiniz. Bu flag'leri şu amaçlarla kullanabilirsiniz:

R: Read. Seçiliyse dosya okunabilir. Değilse okunamaz.

W: Write. Seçiliyse dosyaya yazılabilir. Değilse yazılamaz.

E: Edit. Seçiliyse dosya bir editör tarafından değiştirilebilir. Değilse değiştirilemez.

D: Delete. Seçiliyse dosya diskten silinebilir. Değilse değiştirilemez.

S: Script. Seçiliyse, AmigaDos script'leri, normal programlar gibi sadece isimleri yazılarak çalıştırılabilir. Eğer değilse Execute komutu kullanılarak çalıştırılabilir. Mesela CLI'da startup-sequence'i normalde "Execute startup-sequence" komutuyla çalıştırabilirsiniz. Ama bu dosyanın S flag'ini açarsanız, "startup-sequence" yazdığınız zaman çalışacaktır.

Top of File: Üzerinde çalışmakta olduğunuz dosyanın en üst satırına gider.

End of File: O anda çalıştığınız dosyanın en son satırına gider.

Tab Size: Tab tuşuna bastığınızda kursorun kaç karakter öteye gideceğini belirler.

Cursor Mode: Yazılan karakterlerin diğerlerini silip silmeyeceğini belirler. Ekranın altında o anda Insert ya da Destroy modlarının hangisinde olduğunuzu görebilirsiniz. Aslında mouse'u bu yazının üzerine götürüp sol tuşa basarak menülerle uğraşmadan mod değiştirmeniz de mümkün.



Ed Word, istediğiniz programı diskten çalıştırabilir.

EDIT:

Block Start: Kesmek, kopyalamak ya da silmek için bir blok seçebilirsiniz. Bu seçenikle bloğun başlangıç noktasını belirlersiniz.

Block End: Başlangıç noktası belirlenmiş bir bloğun bitişi belirler.

Vert Block Start: Bir yazının içinden kolon halinde blok kesmek de mümkündür. Bu elemanla kolon bloğunun sol üst noktasını belirlersiniz.

Vert Block End: Kolon bloğunun sağ alt noktasını belirlemek için kullanılır.

Block Off: Seçilmiş olan bloğu kapatır.

Cut Block: Seçilmiş olan bloğu clipboard'a atar ve yazının içinden siler.

Copy Block: Seçilmiş olan bloğu clipboard'a atar, fakat seçilmiş bölgeyi silmez.

Insert Block: Kursor'un olduğu bölgeye clipboard'da yer alan datayı ekler.

Erase Block: Seçilmiş olan bloğu dokümandan siler.

Print Block: Clipboard'da yer alan bilgiyi yazıcıya yollar.

View Clipboard: Clipboard'un içeriğini gösterir.

Delete Line: Kursor'un üzerinde bulunduğu satırı siler.

Undelete Line: Önceden silinmiş olan satırı geri yazar.

Delete to Eoln: Kursor'un bulunduğu yerden satır sonuna kadar siler.

Delete Word: Kursor'un üzerinde bulunduğu kelimeyi siler.

SEARCH:

Jump to Line: Çıkan requester'a yazdığınız satır numarasına kursor'u götürür.

Find: Çalıştığınız dosya içinde bir kelimeyi aramakta kullanılır. Çıkan requester'in içine aradığınız kelimeyi yazın.

Find Next: Bulunan kelimedenden sonraki bölümde kelimeyi arar.

Find/Replace: Bir kelimeyi sadece aramakla kalmaz, bulduklarını da istediğiniz bir kelimeyle değiştirir.

Hex Search: Aramayı karakterlerle değil de HEX (onaltılık düzende) değerlerle yapar. Mesela \$41'i ararsanız, dosyadaki "A" harflerini bulursunuz.

Go to Byte Offset: Dosyanın başından

istediğiniz kadar harf sonrasına gitmenizi sağlar.

Set Mark 1/2/3: Bu üç menü elemanı ile dosyanın içinde üç noktayı işaretleyebilirsiniz.

Jump To Mark 1/2/3: Bu üç menü seçeneğiyle de daha önceden işaretlemiş olduğunuz noktalara kursor'u götürebilirsiniz.

UTILITIES:

Insert ASCII: Dökümanın içine tuşlarla erişemeyeceğiniz, ya da hangi tuş kombinasyonu ile erişebileceğinizi bilmediğiniz bir karakter ekleyeceğinizde kullanmalısınız. Mesela beta harfini (ß) yazacağınız zaman Alt-Shift-Eksi (-) tuşlarına basmak yerine bu elemanı seçip, karakterleri ve ASCII değerlerini görerek 223 yazmanız mümkün.

Text Casing: Ed Word, yazdığınız anda bazı kelimelerin harflerinin büyük ya da küçük olmasını sağlayabiliyor. C gibi komutlarının küçük harfle yazılmasını isteyen bir dille çalışıyorsanız, ya da Pascal'da komutların büyük harf, değişkenlerin küçük harf olmasını istiyorsanız bu işlemi açmalısınız. Özel bir key dosyasından, kullanılan dile ait bilgileri okuyan Ed Word, bir satır değişimi olduğunda, eski satırdaki tüm kelimeleri gerekli şekilde ayarlıyor. Bu işlemde yararlanmak için, çıkan requester'ı şu şekilde kullanmalısınız: Key dosyasının adını yazmanız gereken kutucuğa:

DF0:EdWord / Pascal

yazın ve ENTER'a basın. Bu EdWord'le birlikte verilen Pascal komutlarına ait bilgileri EdWord'e iletecektir. Ed Word paketinde bu şekilde kullanabileceğiniz üç adet key dosyası bulunuyor: Pascal, C ve AmigaDOS. AmigaDOS key dosyasında, Amiga'da kullanılan tüm komutlar yer alıyor. Startup-sequence gibi script'ler yazarken bu dosyadan yararlanabilirsiniz. Key dosyasını belirledikten sonra, KeyWord Casing'in karşısında yer alan kutucuğa tıklayarak, dile ait komutlar için dört durumdan birini seçmelisiniz:

OFF: Kelimeler yazdığınız gibi bırakılır

UPPERCASE: Kelimeler büyük harfle yazılır.

LOWERCASE: Kelimeler küçük harfle yazılır.

CAPITALISE: Kelimelerin ilk harfi büyük, kalanı küçük harfle yazılır.

Altındaki gadget'la aynı şekilde değişken durumunu da belirledikten sonra, seçtiğiniz dilde yazı yazmanız mümkün.

Define Commands: Ed Word kullanarak diskten program çağırmanız da mümkün. Bu komutlar directory almaktan, yazmış olduğunuz programı compile ettirmeye kadar her işlemi yaptırabilir. Ne yazık ki sadece üç adet menü, program çağırma için ayrılmış. Ama her menü elemanı birden fazla program çağırabiliyor. Komut satırında üç tane özel karakter kullanabilirsiniz:

*: Satırda * yazdığınızda, bu karakter üzerinde çalışılan dosyanın adı ile değiştiriliyor. Örnek: ECHO "Şu anda * adlı dosyaya çalışıyorsunuz!"

@: * ile aynı işi yapıyor, fakat dosya adının eklerini yok ediyor. Yani, Örnek.c dosyası üzerinde çalışıyorsanız, @ yerine Örnek kelimesi yazılacaktır.

!: Başka bir komut yazılmasına izin verir. Örnek: ECHO "Şu anda * dosyasındasınız. Ve directory şöyle:" | Dir

Bu elemanı seçtiğinizde açılan pencerede iki grup var. Üstteki grup komutu tanımlamanızı sağlıyor. Altındaki grup ise açılacak olan CLI penceresini konfigüre etmenize yardım ediyor. Altındaki gruba dokunmanız da olur. Üstteki grubun en üstteki kutusuna komut satırını giriyorsunuz. Onun bir altındaki kutuya ise bu komutun menüde ne adla görüneceğini yazıyorsunuz. Bu iki kutunun altındaki üç gadget'tan aktif olanı hangi komutu ayarladığınızı gösteriyor. Bunlardan herhangi birine tıklayarak istediğiniz komutu değiştirebilirsiniz. AutoSave'i açtığınız zaman, bu komut işlemeye başladığında ilk olarak dosyanın o anki halinin diske kaydedilmesini sağlıyorsunuz.

Örneğin, yazdığınız C programını Aztec C'de compile etmek için şöyle bir komut satırı girmelisiniz:

CC @ | LN @ -lc

User Command 1/2/3: Bunlar, siz komut ekler eklemeyi değiştiriyor, ve sizin komutlarınızı çalıştırmak için kullanılıyor.

System Status: Sisteminizle ilgili bilgiler verir.

Define F-keys: F1-F10 tuşlarını istediğiniz gibi programlamanızı sağlar.

Uppercase Word: Kursor'un üzerinde bulunduğu kelimeyi büyük harfe çevirir.

Lowercase Word: Kursor'un üzerinde bulunduğu kelimeyi küçük harfe çevirir.

Preferences: Programın görüntüsünü keyfinize göre düzenlemenizi sağlar.

TOOLS:

Word Count: Dökümanınızda kaç kelime olduğunu sayar.

Occurrence Count: Belli bir kelimenin kaç kere tekrarlandığını sayar.

Converter: Belli bir sayının onaltılık düzendeki karşılığını ve ASCII karakterini bulur.

Sort Block: Clipboard'da bulunan bloğu sıralar.

Screen Mode: Ekran modunu ayarlamanıza izin verir. Eğer Workbench modlarından birini seçerseniz program, Workbench ekranında bir pencere olarak çalışmaya başlar.

Repeat Text: Bir karakter dizisini istediğiniz miktarda tekrar eder. Böylece, gerektiğinde bir satır dolusu eksi yazmak zahmatine katlanmazsınız.

Undo: Son yapılan işlemi geri alır. Ama pek iyi çalışmıyor.

Programın açıklaması amma da uzun sürdü. Umarım hala iki üç kişi buralardadır da ben de bu kadar yazıyı boşa yazmış olmam.

6. Tetris:

Hayrettin Yıldız, Mayıs 1993, ShareWare: \$10/DM15



İşte Manyetik paket'e giren ilk Türk yapılmış program. Amos'la yazılmış bir Tetris oyunu bu. Artık Türkiye'de hiç kimseye Tetris'in ne olduğunu anlatmaya gerek kalmadığı için, sadece oyunda kullanabileceğiniz kontrol tuşlarını vermekle yetineceğim:

F1/F2: Oyun alanının genişliğini artırır/azaltır.

F3/F4: Oyun alanının yüksekliğini artırır/azaltır.

F6: Klasik Tetris modu. Parçalar standart Tetris'tekiyle aynı.

F7: Çılgın Tetris modu. Oldukça zor anlar yaratabilecek parçaların gelme ihtimali var.

ENTER: Oyuna başlar.

P: Oyunu dondurur.

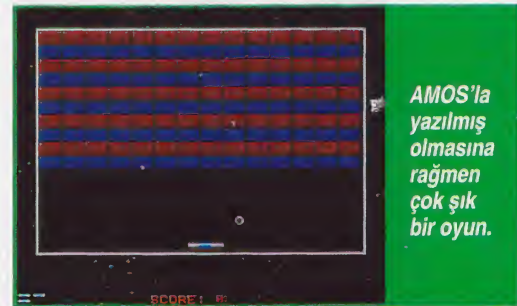
H: En iyileri gösterir.

Help: Bu tuşları gösterir.

Esc: Oyunu yarıda keser. Oyun oynanmıyorsa oyundan çıkar.

7. Star Buster

Hayrettin Yıldız, Mayıs 1993, ShareWare: \$10/DM15



Ekranın üst kısmında dizili olan taşları bir top ve bir sopa yardımıyla kırdığınız oyunları hatırlar mısınız? Arkanoid, bu oyunların en iyi temsilcilerinden biridir. Star Buster da, Arkanoid kadar olmasa da, oldukça eğlenceli ve hızlı bir duvar yıkma oyunu. Özellikle 10'un üzerinde top ortalığı yıkmaya başladıktan sonra ne yapacağınızı şaşırtıyorsunuz.

Bana sorarsanız oldukça güzel bir çalışma. Neyse, bu kadar program sizi bir ay idare etmek zorunda. Gelecek ay yeni bir Manyetik Paket'te görüşmek üzere.

Vedat Hallaç

d.e.m.o.

Selam d.e.m.o.'cular. Şu anda elimde üç yabancı ve bir yerli ürün var. Önce yurt dışına bağlanıyoruz. Tam teçhizat demo muhabiriniz Detay yurt dışından bildiriyor.

Bu ay sizlere hoş ürünler tanıtmanın sevinci içerisindeyim. Biricik yazı işleri müdürümüz bu ay beni demoya boğarak ihya etti. Bu ay insanların başı daha az ağrıdı. Dergi daha az DEMOA!! DEMOOAAA! nidalarıyla inledi. Evet, yine sıcak bir yaz günü ve yine demolarla birlikteyiz..

Something About Silents Make Me Sick / SILENTS

Uzun zamandır SILENTS adına yakışır bir şekilde sessiz duruyordu. Öldüler mi falan diye düşünürken işte yeni demoları ile karşımızdalar. (Aslında bir demo için kısa ama yine de kaliteli). Müziğin aşırı çarpıcı olduğunu söylemek isterim. Amiganız sıkı bir metal bandosuna dönüşüyor.(COOPER on line... Bi kere müzik Heavy Metal falan değil. Garip bir tür. Pearl Jam türü gibi.)

Silents bu ürününde vasat bir dizayn anlayışına sahip. Çocuksu (uç noktada okunaksız) bir font kullanılmış. Fakat efektler oldukça iyi. Bunlardan biri ekran boyu rubber-sine scroller diyebileceğim enteresan ve devasal bir efekt. Zaten bu adamlar işi hep abartırlar...



Sonra bir de demonun takılmış plak gibi tekrar etmesi olayı var. Yahu ne hoş düşünce bea. Kiskandım, niye ben bunu önceden düşünemedim deyu. Bir de geçiş efekti var ki, ben göçüş efekti sandım bir an, meğer ekran değiştiriyor imiş.

Unutmadan, yine anlatmakta güçlük çektiğim bir küplü efekt var. Valla, ben bunu anlatamıyım. Anlatabilecek olan varsa beri gelsin. Bi küp geziniyo işte. Ama bi tuhaf oluyo. Davul gibi şişyo falan. Görmemiz lazım.

Tekrar ediyorum, müzik çok iyi. Harika. Dinleyin onu. Sevin onu. Sonuç olarak güzel bir SILENTS ürünü..

PROGRAMLAMA: %90
MÜZİK: %92.756325
GRAFİK: %78
DİZAYN: %84
GENEL: %89
Bence: **Çok uçuk. Süresi uzun tutulsaydı çok iyi olurdu.**

??? / Darkness

PLAY

Şimdi, bu demoyu sanırım Darkness adlı bi grup yapmış, Yoksa demonun adı mı Darkness? Aklım karıştı. Ben bu demonun adını bulamadım. Ne yani şimdi bunun adı? Ben burda demo anlatıyom kardeşim. İsim-siz isim-siz demolar yapıp adamın aklını karıştırıyorlar Ben mi bulcam be bunun adını? Bana ne ya? Bana yazmaz...

Neyseki demo fena değil. İçinde bolca animasyon var. Vektörel nesneler (daha çok insanlar) demo boyunca dans ediyor. Geçişler gayet iyi (yine vektörlerden faydalanmışlar). Mesela bolca morph eden ekran görüyoruz. En etkileyici girişte oluyor. Bir Mandelbrot setinin siyah bölgesi döne döne geliyor ve ekran birden fraktala dönüşüyor. Burada fraktalın açısı çok ilginç. Şaşırtıcı ve hoş. Aslında demonun çoğu vektör efekti sayılır. Yine aklımda kalan bir tane efekt, ekrandaki parçalar kırıldıkça içeri doğru düşüyor, ve gözükmeye başlayan boşluktan bir helezon gibi bişey gözüktüyor. Gerçi biraz uzatılmış ama yine de hoş efekt.

Arada buruşturulmuş bir orkestra şefini dengede durmaya çalışırken görüyoruz. (HOAAAHOOAAA!) Bu adam sık sık çıkıyor (Bir ara abidik gubidik twist yapıyor).

Müzik demoya çok iyi gitmiş. Gayet hisli. Can Mişel Jar tekno yapmaya kalksa heralde ortaya böyle bişey çıkardı. Zaten herşeyin hoplayıp zıpladığı bir demoya ancak bunun gibi bir müzik giderdi, doğru seçim..

Yalnız grafiker biraz tembel galiba. Yani vasat gibi falan. Adam üşenmiş desem yedirir. (Gerçi ona fazla iş düşmemiş. Herşey vektör dedik ya.) Grafikerin bu eksikliğini programcı telafi etmiş diyebilirim.

Sonuç olarak bu günlerin iyi demoları arasında yer alır, ama asla bir klasik olmaz..

END

PROGRAMLAMA: %70
MÜZİK: %69
GRAFİK: %40
DİZAYN: %50
GENEL: %60
Bence: **Klip kibin.**

Aquarium / CYBERAID & CARILLON

İşte işini bilen adamlar.. Açıkçası ben bu demoyu çok sevdim. Herşey arka arkaya ve hızlı bir şekilde oluyor. Efekt üzerinde hiç de fazla durulmuyor. Yani olayı gösterip pat diye bir diğerine geçiyor. (Hey! Bu arada dergide hiç çay kaşığı kalmamış! Kahr-ı Şirin!) Yani çok iyi

(Hayır, kaşıksızlık değil, demo çok iyi).

Ama demonun müziği korkutucu. Ben bu tekno'dan korktum. Çok korkunç bir tınısı var. Müziğin sonu da zaten korkunç.



Demoda realtime Morph ve Fusion rutinleri var. Fusion'dan kasıt iki nesnenin birleşip daha büyük tek bir nesneye dönüşmesi falan. Bunu mutlaka görmelisiniz. İleride taklitleri bolca çıkacak bu efekt ilk defa bu demoda yer alıyor. Programcıcıyı tebrik ediyorum buradan.

Abi, demo çok absürd. Akıllarına gelen herşeyi yapmışlar. Sanırım son günlerin akımı bu aklına gelen herşeyi ardı ardına ekrana getirmek. Bunu da vektörlerle yapıyorlar (ki bu da bu iş için ideal bir araç) herşey hızlı ve herşey dönüşüyor.

Bu arada, arkadaşlar Melon'dan 5 misli iyi olduklarını iddia ediyorlar. Bunun ispatı olarak da Melon'un bir zamanlar kodladığı Realtime Raytracing gibi bir efekten 5 tane yapıyorlar. (Bence precalculated..) Ama hoş gözüktüğü kesin..

Demonun öldürücü efekti ise son ekranda kullanılan küp. Bi şangırtının ardından kırık camlarla dolu bir ekran çıkıyor, ve bir kübün kırık camlar ardında nasıl gözüktüğünü görüyorsunuz. Yıkıcı derecede kusursuz bir efekt. Tapma gereği hissettirmiş bir ara.

Sonuç olarak, alın bu demoyu abi. Bir yerden mutlaka bulun bunu. İyi efekt, güzel geçiş görünü.

PROBE
ELEKTRONİK

- STAR YAZICI
YETKİLİ SATICISI
- DELTA PC
YETKİLİ SATICISI
- AMIGA -
COMMODORE 64
YETKİLİ SATICISI
- DİSKET, OYUN VE
DİĞER ÜRÜNLER

**ANINDA, GÖZÜNÜZÜN
ÖNÜNDE TAMİR
HALA YALNIZ BİZDE !**

TELETEKNİK YETKİLİ SERVİSİ.

★ YEPYENİ OYUN ARŞİVİMİZİ
MUTLAKA GÖRMELİSİNİZ !
★ TELEFONLA YA DA MEKTUPLA
SİPARİŞLERİNİZİ EN HIZLI
ŞEKİLDE CEVAPLIYORUZ.

**RIHTIM CADDESİ BAŞCAVUŞ SOKAK YAZICIOĞLU İŞHANI NO:37
KAT: 2 KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 338 57 85 - 349 88 30 FAX: 347 23 60**

PROGRAMLAMA.: %96
MÜZİK.....: %60
GRAFİK.....: %70
DİZAYN.....: %80
GENEL.....: %88
Bence.....: Bir kod harikası.
Ama kısa..

Turkish Delight / TRAUMA

Trauma yeni bir grup. Ama üyeleri önceden bir iki grup değiştirmişlerdi, yani piyasanın yabancıları değiller. (Malice ve Alien'in imzalarını önceden sağda solda görüyorduk zaten.) Bu demo ise grubun Ankara teşkilatından çıktı.

Türkiye'den artık uyumlu bir demo çıkması sevindirici. Hemen söyleyeyim, bu demo AGA ile uyumlu. (artı puan.) Ve içinde AGA için özel bir efekt bile var (HAM8'de shade-bob). Programcı arkadaşların vektörel rutinleri oldukça kuvvetli. Birçok içi dolu küp falan gördüm. Hatta kristal-glenz bile yapmışlar. Aferin. (yine artı puan)

Maalesef demoda üzücü iki olayla karşılaştım. Birincisi müziğin bir intro'dan ripp edilmiş olmasıydı. Bir standardı yakalamaya çalışan bir grup için bence bu çok yanlış bir davranış (müziğin çok iyi olması onu kullanmanızı gerektirmezdi). İkinci bir hata ise bir iki efektin bayıcı derecede ekranda

tutulmasıydı. Özellikle bending/waving-shaded-logo diye tabir edilen efekt sıkıcı bir şekilde kullanılmış. Son olarak, demo genelinde kullanılan renkler konusunda biraz daha özen gösterilebilirdi (Beyler kusura bakmayın, dost acı söyler).



Tüm eksik ve hatalarına rağmen bu demo şimdiye kadar Türkiye sınırları içinde kodlanmış en iyi demo. Trauma'daki arkadaşların yeni ürünlerini bekliyoruz.

PROGRAMLAMA.: %80
MÜZİK.....: ---
GRAFİK.....: %80
DİZAYN.....: %60
GENEL.....: %55
Bence.....: Daha iyi olabilirdi.

Bilmem farketmiş mi, son günlerde açıklanan demoların hemen hemen hepsi kısa. Demoyu çok iyi yapmışlar fakat uzunluğunu çok kısa tutmuşlar. Yani kardeşim, şu meret üzerinde bir nebze daha uğraşın, biraz daha iyi olsun. Niye illa kısa tutuyosunuz ki? Laneth...

Unutmadan..

Selam GRAVE DIGGERS üyeleri (Onur ve Tuvan). Demo yazma çabanızı takdir ettim. LITTLE DEMO için emek harcamışsınız, bu çok hoş. Bu üretkenliğinizi kaybetmeyin. Fakat size bir tavsiyem var. Lütfen assembler öğrenmeye başlayın. Çünkü başarılı bir demo yazmak için hızla ihtiyacınız var, bunu da ancak assembler sağlar. Programlama dillerine yabancı iseniz AMOS ile işe başlayabilirsiniz. Bu dil size yetmediği zaman assembler diline hazırsınız demektir. Bu konularda yardım isterseniz yine bana yazın. Sizin için yapabileceğim birşeyler mutlaka vardır.

Bir d.e.m.o. daha burada bitti. Kendinizi sevin, ve bol bol demo izleyin. Gelecek sayıda görüşmek üzere.

UMUT ÇELENLİ

d.e.m.o.
PK: 41 81311
Moda - İSTANBUL



AMOS^{PRO}

Herkese Selam!

Yine AMOS PRO ve yine ben. Gönderdiğiniz mektuplar için teşekkürler. Bu ay yine **EFEKT** adlı programımıza devam edeceğiz. Program ilk efektini bu ay gerçekleştiriyor. İkinci sayfada IFF resim üzerinde yapılan değişiklikleri görebilirsiniz. Programla ilgili açıklamalara geçmeden gönderdiğiniz mektuplara değinmek istiyorum. İlk olarak, dergiye kadar gelip bana yazdığı rutinleri getiren **UGUR YILDIRIM**'a çok teşekkürler. **Uğur**'un **EFEKT** üzerindeki çalışmalarına birazdan değineceğim. Diğer okuyucularımdan da yardım bekliyorum, program henüz tamamlanmadı, hala katkıda bulunabilirsiniz.

Bu ay, dergimizin çeşitli köşelerine dadanan **MUDER**'den de mektup aldım. Tanrım ! köşemi ondan korumak için binlerce kere dua etmişim, ama nafile. Sevgili AMOS programcıları, **MUDER** bu köşeye de bulaştı, Tanrı yardımcımız olsun.

Gönderdiğiniz mektup için teşekkürler **Muder**. İşte sorularının cevapları:

● AMOS programlarını nasıl compile edebilirim ?

Amos Pro. 1.00 için ne yazık ki henüz bir Compiler yazılmadı. Ama yakında Amos Pro. 2.00'in piyasaya sürüleceği söylenmekte. Bu yeni versiyonun AGA'yı destekleyeceği ve Compiler'ı ile birlikte geleceği açıklandı. Ama acilen compiler arıyorsanız Amos 1.35 ile birlikte piyasaya çıkarılan compiler'ı sana tavsiye edebilirim. Daha önce çıkan compiler'a bazı komutlar eklenmiş. Özellikle müzik ile ilgilienleri mutlu edecek Tracker komutları var.

● Iff resimler üzerinden Sprite nasıl alınır ?

Iff resim üzerinden Sprite almak için **GET SPRITE** komutunu kullanabilirsiniz.

Komutun kullanılış formatı ;

GET SPRITE Eknum, Sprno, X1, Y1 to X2, Y2

EkNum : Sprite'ı alacağınız ekranın no'su. Eğer bu parametreyi vermezseniz aktif olan ekran üzerinden sprite alır.

Sprno : Sprite no. Amos, kullandığınız sprite ve bob'ları bir Bank'a atar ve gerektiğinde oradan kullanır. Bu iş bir numaralı Bank kullanılır. Sprno, sprite'ı çağırırken vereceğiniz için.

X1, Y1 to X2, Y2 : Sprite olarak alınacak bölgenin koordinatlarıdır.

Bir de sprite grabber programlarından yararlanabilirsiniz. Amos 1.2 ile gelen SpriteX ve Amos Pro ile gelen Sprite Grabber sanırım daha kolay sprite almanızı sağlar.

● Bob ile Sprite arasındaki fark nedir?

Çok güzel bir soru. Bu soru için bir dergi çıkartılabilir. Ama yine de kısaca anlatmaya çalışacağım.

Bob bitplane üzerine **Blitter** tarafından fiziksel olarak basılır. Yani **Bob** datası hafızadan okunup, bitplane datası(resim) üzerine kopyalanır. Bu yüzden **Bob** hareket ettirilken bitplane datasının **Bob** basılmadan önceki haline çevrilmesi gerekir. **Sprite** ise bitplane datası üzerine basılmaz. Ekran taranırken Görüntü Chip'i tarafından gösterilir. **Sprite** hareket ettirilken herhangi bir data tazeleme işlemine gerek duyulmaz. Bu yüzden **Sprite** işlemleri **Bob** işlemlerinden daha hızlıdır.

Bunun yanında **Bob**'lar bitplane üzerine basıldığından bitplane'lerin sahip olduğu tüm özelliklere sahiptirler. Renk ve pixel adedi açısından bitplane sınırlarındadırlar. Yani, klasik Amiga'larda, herhangi bir hileye kaçılmadan 32 renkli **Bob**'lar veya Lace **Bob**'lar yaratabilmek mümkündür.

Sprite'lar ise 16 pixel genişliğinde ve 255 pixel uzunluğunda olabilirler. **Sprite** renkleri ise biraz değişiktir, 8 adet 4 renkten oluş-

muş **Sprite** veya 4 adet 16 renkten oluşmuş **Sprite** aynı anda gösterilebilir. Renk adetleri ve **Sprite** sayısı arasındaki oran dikkatinizi çekmiştir. 16 renk **Sprite**'lar yaratırken 2 **Sprite**'tan yararlanılır, bu yüzden **Sprite** sayısı yarıya düşer. Bu işlemler yani 16 renk **Sprite** yaratırken yapılan tanımlamalar tamamen AMOS tarafından yapıldığından sizin ek bir işlem yapmanıza gerek yoktur. Şimdi eminim 'Yahu şimdi ekrana sadece 8 adet **Sprite** mı basabileceğim' diye soruyorsunuz. Açıkçası aynı X pozisyonunda ancak 8 adet **Sprite** kullanabilirsiniz. Ama X pozisyonları kesişmedikçe **Sprite** sayısını artırabilirsiniz.

AGA üzerinde **Sprite** sayısı, renkleri ve çözünürlükleri ise daha önceki sayılarda anlatılmıştı, yani burada bir daha anlatmak istemiyorum.

Muder, umarım sorularına tatmin edici açıklamalar getirebilmişimdir. 70 adet mektup daha gönderiyordum demişsin, ne yapayım, kader katlanacaktır. Oyun programladığınızı yazmışsın, çalışmalarınızda başarılar dilerim. Ayrıca ufak bir tavsiyede bulunmak isterim. Eğer oyununuzu Türkiye dışında birilerine de satmayı düşünüyorsanız, (vazgeçin bu hayalden. hihoha...) AGA'yı desteklemeyi unutmayın. Ve ufak bir istek, program yazan ortağının hazırladığı ufak ve işe yarar fonksiyonları varsa, bana göndermesini rica ediyorum. Hem köşe gelişir, hem de Amos programcılarının birbirlerini tanımaları açısından biraz yol almış oluruz. Mektuplarını bekliyorum.

Evet, **Muder**'den kurtulduk. Şimdi diğer bir mektup. Gerçekten inanılmaz değil mi ? Amos köşenize, birden fazla mektup geldi. Neyse daha çok mektup bekliyorum. Mektup **ZİYA AŞKAR** imzalı. Bir de kendisine ait programlardan oluşan bir disk göndermiş. Mektup ve disk için gerçekten çok teşekkürler. Kendisi, Amos programcılarının daha sıkı bağlantılara girmesi gerektiğini yazmış. Ben de bu köşede ilk sayıdan itibaren bunu gerçekleştirmeye çalışıyorum. Yazılarımda sürekli birşeyler gönderin, yazı yazın, fikirlerinizi anlatın dememin tek sebebi bu. Gelen mektuplar ve programlar beni daha çok cesaretlendirmekte. Sizlerden gelen mektuplarla, köşe daha çok sizlere ait olacaktır. Ziya yazdığı programları Compile etmeden göndermiş, iyi de etmiş, compile edilmiş programlara bakmak insana programcılık açısından pek birşey kazandırmaz. Programları isteyenlere çekebilirim. Hatta Ziya buna memnun olacağını belirtmiş. İsteyenler, dergiye gelip benden bu diskin bir kopyasını alabilirler. Ziya ile yazışmak isteyenler için de adresi;

ZİYA AŞKAR.

Karslı Ahmet cad. Özyurt sok. No:20/10 81120
İçerenköy - İstanbul.

Ziya senden daha fazla program bekliyorum. Yazı içerisinde programlardan herhangi birini yayınlıyamıyorum, çünkü program için ayrılan yazı alanım kısıtlı. Ama **EFEKT** için rutinler gönderirsen, yayınlamam daha kolay olur.

İnanılmaz ama diğer bir mektup. İmza **ONUR ÖNER**.

● IFF animasyonları nasıl kullanırım ?

Amos Pro.'nun IFF ANIM komutunu kullanırsan IFF animasyonları gösterebilirsin. Kullanılış formatı.

IFF ANIM 'dosya ismi' **TO** ekranno

● Amos programları, datalarıyla birlikte nasıl tek dosya haline getirilebilir ?

İlk olarak şunu belirtiyim, şimdiye kadar gördüğüm oyunların çoğu tek parça değil, aksine diskten yüklemelidir. Çünkü ortalama bir oyunun 2 diskten oluştuğunu düşünürsek, oyun yaklaşık 1.5 Mbyte yer kaplar. Eh ! Oyun tek parça olursa, ancak 2 Mbyte hafızalı bir Amiga'da çalışabilir. Bu yüzden, oyunların geneli tek parça değildir. Ama yine de tek parça bir program yapmak istiyorsan, Amos Bank'larını kullanmaktan başka çaren yok. Resimler için **Spack** ve



Pony "bazen" macera için giyilir...

Dağ yolunda pedal çevirmenin keyfi,
soğuğa, yağmura ve çamura rağmen sürdürülen yürüyüş,
ya da nehirde botla keşif gezisi...Macera duygusu!
Pony'nin en sevdiği tarz...

İşte iki maceracı: **Pony Break-Up**
(Crazy Horse Nubuck deri,
otomobil lastiği dizaynı kauçuk taban,
hafif Eva ara taban,
çamurdan koruyucu kauçuk bant)

Pony Chicago
(Su itici polyamide dış yüzey,
ter emici pamuklu penye astar.)

Pony "bazen" macera için,
ama, her zaman kazanmak için giyilir.



ONLY WEAR



Break up



Amazone



Hunter



Outback



Nile



Samba

Unpack komutlarını kullanarak bunları Bank'lara atabilirsiniz.

Spack resimleri sıkıştırıp Bank'a atar. Kullanılışı;

Spack Ekrm TO BankNo.

Unpack ise Bank'taki resimleri ekrana açar. Kullanılışı;

Unpack BankNo TO Ekrm.

Yalnız, unutmadan gereken birşey var; resimler için ayrılan Bank'lar, Chip Memory'ye yerleştirilir. Yani Bank genişlikleri arttıkça boş Chip Memory azalır.

Ve şimdi **UĞUR YILDIRIM**'ın gönderdiklerinden bahsetmek istiyorum. Uğur bana **EFEKT** için 8 adet efekt göndermiş. Bunlardan ilki bu ay yayınlanıyor. Efektin ismini o vermiş, bende aynı isimle programa ekledim. Efektin mantığı gayet basit, fakat sonuç bence etkileyici. Rutinin yaptığı iş, resmin her satırının random itilmesinden ibaret. Kaç pixel itileceği random komutuyla belirlenmekte.

Uğur, rutine baktığında bazı değişiklikler göreceksin. Bazı bug'ları halletim ve parametrik hale getirdim. Ayrıca resmi sadece pozitif yönde itmişsin, artık negatif yönde de resim çekilmekte.

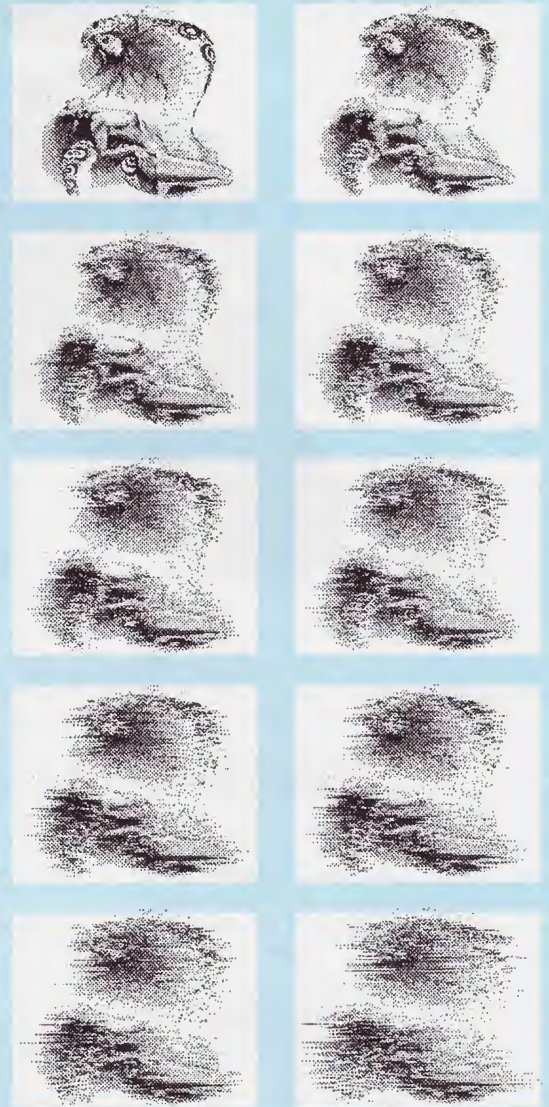
Bulanık efektine en fazla kaç pixel iteceğini belirtmek için Bulanık Gadget'ına sağ Mouse butonu ile basın. Açılan ufak Window'da sizden 0 ile 99 arası bir sayı girmeniz beklenmekte. Girdiğiniz sayının 20 olduğunu kabul edersek resminiz -20 ile 20 arasında random itilecektir.

Diğer Uğur Yıldırım efektlerine gelecek ay yer vereceğim, çünkü bazı bug'ların halledilmesi ve kullanıcı ara biriminin eklenmesi gerekiyor. Gönderdiğiniz rutinler için çok teşekkürler.

Ve son bir mektuba daha cevap vermek istiyorum. Aslında mektup Amos köşesine değil, **VEDAT HALLAÇ**'ın hazırladığı **MAN-YETİK PAKET**'e gönderilmiş. İmza, **Burak - Bora DAYIOĞLU**. Mektubun yazılma sebebi, 4. sayıda yayınlanan ufak ilanımız. İlanın içeriğini hatırlatmak istiyorum. İlanda, Amiga ile birşeyler üreten tüm kullanıcılara seslenilmekte. Bu kullanıcılar, bizimle irtibata geçip, kendi ürünlerini gönderdikleri takdirde, kendilerinin ve ürünlerinin dergide tanıtılacağından bahsedilmekte. Böyle bir girişimde bulunmamızın tek sebebi de, ilanda da yazıldığı gibi Türkiye Amiga sektörünü hareketlendirmek. Mektubu yazan arkadaşlarımız, yazdıkları Amos programlarını da göndermişler. Ve **Manyetik Paket**'te yayınlanmasını istemişler. Kendilerine teşekkürler. Fakat, bizce karşılama pek mantıklı olmayan bir de istekleri var. Her ay göndereceklerini taahhüt ettikleri Amos programları karşılığı, kendilerini ücret almadan dergiye ve **Manyetik Paket**'e abone etmemizi istemişler. Biz dergi olarak ilanda da belirtildiği gibi Amiga sektörünü canlandırmaya çalışıyoruz, bu yüzden sizden ürünlerinizi göndermenizi istedik, ve gönderilen ürünler bizim tarafımızdan herhangi bir amaçla kullanılmamakta. Bu sebepten dolayı arkadaşlarımızın gönderdikleri programlar karşılığından bizden ücret talep etmeleri bizce karşılama mantıklı olmayan bir istek. Kaldı ki **Manyetik Paket**'te şimdiye kadar yayınlanan programlara dikkat ederseniz, tamamı **Public Domain** veya **ShareWare**'dir. Yani programcılar tarafından hiçbir ücret talep edilmeden veya programı beğenen ve kullanan kişilerden az bir ücret talep edilerek yazılmış programlardır. **Manyetik Paket**'te yayınlanan programlarınız, adınızı Amiga piyasasında duyurmanın yanında diğer Amiga kullanıcılarına da yardımcı olma amacı gütmelidir. Bizim de **MAN-YETİK PAKET**'i çıkarma amacımız temelde budur. Eğer ürettiğiniz programın yararlı olacağına inanıyor ve çalışmalarınızın devamı için kullanıcıdan ücret talep etmek istiyorsanız, program dökümanında ya da program içinde ürününüzün **SHAREWARE** olduğunu vurgulayın. Bunun dışında bizim dergi olarak **MAN-YETİK PAKET**'e gönderdiğiniz programlara kısa vadede herhangi bir ücret ödememiz mümkün değildir.

Uff! Bütün mektuplara cevap verdim, mutluyum. Sizden daha fazla mektup bekliyorum. Programda yapılan değişiklikleri yazı sonundan bulabilirsiniz. Manyetik Paket içinde ise programın tamamı çalışabilir halde bulunmakta. Ve bu aylık bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın.

TOLGA KAHRAMAN



```
* Efekt 1.00 Amiga Dergisi 1993 *
*****
Dim IKONT(15,2), IKONB(15,2), IKONTEX$(15)
Dim IKONCOL(15)
Global CTRL, LAMIGA, RAMIGA
Global UARROW, DARROW, LARROW, RARROW
Global AX1, AX2, AY1, AY2, FILE$, IKONT(),
IKONB(), IKONTEXS()
Global IKONCOL(), IKONSAY, SCROFFX,
SCROFFY, SCRRES$, LACE
Global XDISP, YDISP
Global PIXKAY
* Degiskenler *****
* Uarrow, Darrow Yon tuslari
* Larrow, Rarrow
* lamiga, ramiga
* AX1, AX2, AY1, AY2 Alansec procedure'den geri
* donen degerler resim uzerinde
* secilen alanin koordinatlari
* File$ Secilen resim dosyasinin ismi
* IkonT(), IkonB() Ikon datalari
* IkonText$, IkonCOL()
* IkonSay Toplam ikon sayisi
* Scroffx, Scroffy Screen'e ait offsetler
* ScrRes$ Screen resolution (Hires, Lowres, Ham)
* Lace 1 Laced, 0 NonLaced
* Ydisp, Xdisp Display edilen ekran alanı
* FONKSIYON DEGISENLER
* PixkayKac pixel kayacak (BULANIK1)
* SCREENLER
* 0 Kontrol paneli
* 2 Hata ve uyarı mesajlari icin
* 4 Resim yuklenir
* 5 TMP screen
INITPROG
MAIN
```



```

Procedure MAIN

```

```

Procedure MAIN
Limit Mouse 128,243 To 448,308
CMDSCRCK=0
Do
PRESKEY=Asc(Inkey$)
RAWKEYS=Key Shift
MOUSEKEY=Mouse Key
If MOUSEKEY>0
If CMDSCRCK=1
CMDSCRCK=0 : Screen Show 0
Repeat
Until Mouse Key=0
Else
MX=X Screen(X Mouse) : MY=Y Screen(Y Mouse)
BASILAN=0
For K=1 To IKONSAY
If MX>=IKONT(K,1) and MY>=IKONT(K,2)
If MX<=IKONB(K,1) and MY<=IKONB(K,2)
BASILAN=K
Exit
End If
End If
Next
If BASILAN>0
If Left$(IKONTEX$(BASILAN),1)<>"%"
SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2),
IKONB(K,1),IKONB(K,2),
False,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
Repeat
Until Mouse Key=0
End If
If BASILAN=2
Limit Mouse : LODIFF
Limit Mouse 128,243 To 448,308
Screen To Front 0 : Screen 0
SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2),
IKONB(K,1),IKONB(K,2),
True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
End If
If BASILAN=3
Limit Mouse
SAVIFF
Limit Mouse 128,243 To 448,308
Screen To Front 0 : Screen 0
SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2),
IKONB(K,1),IKONB(K,2),
True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
End If
If BASILAN=8
BULANIK1[ MOUSEKEY]
SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2),
IKONB(K,1),IKONB(K,2),
True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
End If
If BASILAN=10
CMDSCRCK=1
SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2),
IKONB(K,1),IKONB(K,2),
True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
Screen Hide 0
End If
If IKONTEX$(BASILAN)="Undo"
UNDO
SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2),
IKONB(K,1),IKONB(K,2),
True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
End If
If IKONTEX$(BASILAN)="Quit"
Fade 3 : Wait 45 : Exit
End If
End If
End If
End If
End If
ARX=1 : ARY=1
If RAWKEYS=LAMIGA
ARX=4 : ARY=4
End If
If RAWKEYS=RAMIGA
ARX=XDISP : ARY=YDISP
End If
If PRESKEY=UARROW
Add SCROFFY,-ARY
If SCROFFY>0
Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
Else
SCROFFY=0
Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
End If
End If
If PRESKEY=DARROW
Add SCROFFY,ARY
If SCROFFY<Screen Height(4)-YDISP

```

```

Screen Offset 4, SCROFFX, SCROFFY
Else
  SCROFFY=Screen Height(4)-YDISP
  Screen Offset 4, SCROFFX, SCROFFY
End If
End If
If PRESKEY=LARROW
  Add SCROFFX, -ARX
  If SCROFFX>0
    Screen Offset 4, SCROFFX, SCROFFY
  Else
    SCROFFX=0
    Screen Offset 4, SCROFFX, SCROFFY
  End If
End If
If PRESKEY=RRAROW
  Add SCROFFX, ARX
  If SCROFFX<Screen Width(4)-XDISP
    Screen Offset 4, SCROFFX, SCROFFY
  Else
    SCROFFX=Screen Width(4)-XDISP
    Screen Offset 4, SCROFFX, SCROFFY
  End If
End If
Loop
Screen Close 0
End Proc

Procedure INITPROG
' * VAR:
PIXKAY=10
' * CONTS:
RARROW=28
LARROW=29
UARROW=30
DARROW=31
LAMIGA=64
RAMIGA=128
' *
Degree
Screen Open 0, 640, 70, 16, Hires
Screen Display 0,, 244,,
Palette $0, $BA9, $310, $FED, $F, $505,
  $A64, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, $FFF
Curs Off : Flash Off : Ink 1
Paint 0,0
SHADEBOX[0,0, 639, 49, True, '', 0]
Ink 3 : Set Text 6
Text 5, 60, "Efekt 1.00 Amiga Dergisi 1993"
Set Text 0 : INITIKON : BASIKON
End Proc

Procedure INITIKON
IKONSAY=11
For K=1 To IKONSAY
  Read IKONT(K, 1), IKONT(K, 2)
  Read IKONB(K, 1), IKONB(K, 2)
  Read IKONTEX$(K), IKONCOL(K)
Next
Data 6, 2, 106, 15, "%Iff", 15
Data 6, 17, 106, 30, "Load Iff", 5
Data 6, 32, 106, 45, "Save Iff", 5
Data 118, 2, 184, 15, "%Sinus", 15
Data 118, 17, 184, 30, "X", 4
Data 118, 32, 184, 45, "Y", 4
Data 196, 2, 265, 15, "%Pixel", 15
Data 196, 17, 265, 30, "Bulanik", 5
Data 565, 2, 615, 45, "Quit", 15
Data 625, 2, 635, 6, "", 5
Data 505, 2, 553, 45, "Undo", 15
End Proc

Procedure BASIKON
For K=1 To IKONSAY
  If Left$(IKONTEX$(K), 1)="/"
    SHADEBOX[IKONT(K, 1), IKONT(K, 2),
      IKONB(K, 1), IKONB(K, 2),
      -2, IKONTEX$(K), IKONCOL(K)]
  Else
    SHADEBOX[IKONT(K, 1), IKONT(K, 2),
      IKONB(K, 1), IKONB(K, 2),
      True, IKONTEX$(K), IKONCOL(K)]
  End If
Next
End Proc

Procedure LODIFF
If Len(FILE$)>0
  For K=Len(FILE$) To 1 Step -1
    If Mid$(FILE$, K, 1)="/"
      Exit
    End If
  Next
  C=Len(FILE$)-K
  K=K+1
  FILE$=Mid$(FILE$, K, C)

```



```


End If
EFILE$=FILE$
FILE$=Fsel$(" ",FILE$,"Iff resim secin")
If FILE$=""
    FILE$=EFILE$
    Pop Proc
End If
Load Iff FILE$,4
Screen Hide 4 : SCRES
XDISP=Screen Width(4) : YDISP=Screen Height(4)
If((SCRES$="Lowres") or (SCRES$="Ham")) and
    Screen Width(4)>320
    XDISP=320 : Screen Display 4,,,320,
End If
If SCRES$="Hires" and Screen Width(4)>640
    XDISP=640 : Screen Display 4,,,640,
End If
If LACE=0
    If Screen Height(4)>256
        YDISP=256 : Screen Display 4,,,256
    End If
Else
    If Screen Height(4)>512
        YDISP=512 : Screen Display 4,,,512
    End If
End If
SCROFFX=0 : SCROFFY=0 : TMPSCR
Screen Copy 4 To 5 : Screen Show 4
End Proc
Procedure SAVIFF
    If FILE$<>" "
        For K=Len(FILE$) To 1 Step -1
            If Mid$(FILE$,K,1)="/"
                Exit
            End If
        Next
        C=Len(FILE$)-K : K=K+1
        FILE$=Mid$(FILE$,K,C) : EFILE$=FILE$
        FILE$=Fsel$(" ",FILE$,"Iff resim secin")
        If FILE$=""
            FILE$=EFILE$ : Pop Proc
        End If
        Screen 4 : Save Iff FILE$ : Screen 0
    Else
        HATA[" Yuklenmis proje bulunamadi...",1]
    End If
End Proc
Procedure SCRES
    A=Screen Base+72
    M=Deek(A)
    If Btst(15,M)
        SCRES$="Hires"
    Else
        If Btst(11,M)
            SCRES$="Ham"
        Else
            SCRES$="Lowres"
        End If
    End If
    If Btst(2,M)
        LACE=1
    Else
        LACE=0
    End If
End Proc
Procedure GETVAL[MSG$,DEF$,HANE]
    *****Input almak icin kullanilir*****
    * MSG$ Ekrana basilacak mesaj *
    * DEF$ Default deger *
    * HANE Kac harflik deger alinacak *
    Hide On
    GEN=Text Length(Space$(HANE+5))
    If GEN>639
        GEN=639
    End If
    UZX=Text Length(MSG$)
    If UZX>GEN
        GEN=UZX+10
    End If
    If GEN<224
        GEN=224
    End If
    Screen Open 2,GEN,30,4,Hires
    Screen Display 2,,212,,
    Curs Off : Flash Off
    Palette $0,$BA9,$730,$FED : Cls 1
    TXYER=(GEN-UZX)/2
    SHADEBOX[0,0,GEN,29,True,"",0]
    Ink 3
    Text TXYER,9,MSG$+Space$(78)
    DEGER$=Left$(DEF$+Space$(HANE),HANE)
    Pen 3 : Paper 0

```

```

Locate 1,2 : Print DEGER$;
Locate 1,2 : Input "":DEGER$
If Len(DEGER$)=0
    DEGER$=DEF$
End If
Screen Close 2 : Screen 0
Limit Mouse 128,243 To 448,308 : Show On
End Proc[DEGER$]
Procedure SHADEBOX[X1,Y1,X2,Y2,SHADE,TXT$,TXTCOL]
    ***** GADGET BASAR *****
    * X1,Y1,X2,Y2 Gadget koordinatlari *
    * Shade True Secilmemis ikon *
    * False Secilmis ikon *
    * -2 Golge yok *
    * Txt$ Gadget icine yazilacak *
    * yazi *
    * TxtCol Yazinin rengi *
    If Left$(TXT$,1)="#"
        TXT$=Mid$(TXT$,2,200)
    End If
    If SHADE=True
        ILKRENK=3 : SONRENK=2
    End If
    If SHADE=False
        ILKRENK=2 : SONRENK=3
    End If
    If SHADE<>-2
        Ink ILKRENK
        Draw X1,Y1 To X2,Y1 : Draw X1,Y1 To X1,Y2
        Ink SONRENK
        Draw X1,Y2 To X2,Y2 : Draw X2,Y2 To X2,Y1
    End If
    If TXT$<>" "
        Ink TXTCOL
        UZX=Text Length(TXT$) : UZY=Text Base
        TXYER=(X1+X2-UZX)/2 : TYER=(Y2+Y1+UZY)/2
        Text TXYER,TYER,TXT$
    End If
End Proc
Procedure BULANIKI[MKEY]
    * efekt 1 *****
    * Etraf bulanir
    * MKEY Mouse key (1,2)
    If MKEY=2
        _GETVAL["Pixel derinligi [0-99]",
            Str$(PIKKAY)-" ",2]
        PIKKAY=Val(Param$)
    Pop Proc
End If
TMPSCR
Screen Copy 4 To 5
For I=1 To Screen Height(4)
    X8=Rnd(2*PIKKAY)-PIKKAY
    Screen Copy 5,0,I,Screen Width(4),I+1
        To 4,X8,I
Next
Screen 0
End Proc
Procedure TMPSCR
    * Tmp SCREEN (5) acar *****
    Screen 4
    X=Screen Width(4) : Y=Screen Height(4)
    COL=Screen Colour
    If SCRES$="Hires"
        If LACE=1
            Screen Open 5,X,Y,_COL,Hires+Laced
        Else
            Screen Open 5,X,Y,_COL,Hires
        End If
    End If
    If SCRES$="Lowres"
        If LACE=1
            Screen Open 5,X,Y,_COL,Lowres+Laced
        Else
            Screen Open 5,X,Y,_COL,Lowres
        End If
    End If
    If SCRES$="Ham"
        Screen Open 5,X,Y,_COL,HAM
    End If
    Screen To Back 5
    Screen Hide 5
    Curs Off
    Flash Off
    Cls 0
    Get Palette 4
    Screen 4
End Proc
Procedure UNDO
    Screen Copy 5 To 4
End Proc

```

NOT: Program dokümanında kullanılan  işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu karakterin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.

30 Yıllık Kalite ve Güven: Aygaz

LPG temin, depolama, dolum ve dağıtımının yanı sıra, modern yaşamın gerektirdiği tüm dayanıklı tüketim ürünlerini, Türkiye çapında 1000'i aşkın bayii ile hizmetinize sunan

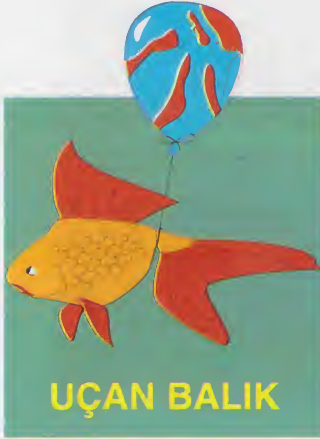
**Aygaz; 30 yıldır
kalite ve güveni evinize
getiriyor, A'dan Z'ye
tüm ürünleriyle rahatı ve
kolaylığı yaşıyor.**



İNEXESİ

Merhaba,

Sanırım sonbahar geldiği için olsa gerek yazarlarımız artık yaprak gibi dökülmeye başladılar. Sinan Erel artık bizim için yeni kitapları tanıtamayacak, çünkü işlerinin yoğunluğu yüzünden artık buraya uğrayamıyor. Uçan balığımız Nilgün ise uzun bir süre için İngiltere'ye gitti yine de yazısını yazıp bize yollamış biz sizin yerinize ona çok teşekkür ettik. Kısalan köşemizle sizi başbaşa bırakıyoruz. Bir sonraki ay görüşmek üzere...



UÇAN BALIK

Herkese merhaba. Yeni dönem filmleri yine biz sine-severlerin beğenisine sunuldu. Bu sezon da kaliteli filmler var. Fakat bu filmler içinde birisi var ki, bu yılın en çok konuşulan olayı oldu ve daha uzun süre etkisini devam ettirecek gibi görünüyor.

EN İYİ FİLM EN İYİ YÖNETMEN

Bilmem kaç aydan beri konuşuluyor, yazılıyor, çiziliyor;

Bu filmi duymayan, konusunu bilmeyen kalmadı. Tüm dünyada büyük yankılar uyandıran, son yılların en iyi filmi olarak nitelendirilen ve büyük, küçük herkesi sinema salonlarına çeken bir yapımdır: Jurassic Park. Bu filmin mimarı yalnızca adıyla bile sansasyon: Steven Spielberg.

Karşınızda
filmdeki
en tehlikeli
dinozor.
Adı T-REX.
Bu dinozor
dev bir
etobur ve
filmin en iri
canavarı



STEVEN SPIELBERG: HARİKA ÇOCUK

Jurassic Park, Steven Spielberg'in yönetmen olarak 12. filmi. Hep zor filmlere imzasını atan, bir insanın hayal gücünü ve yeteneğini aşan konuları tercih eden Spielberg bu filmle kendindeki aşamaları gösteriyor izleyenlere. Yönetmenin en popüler filmleri ise şunlar: Jaws, Always, Güneş İmparatorluğu, Üçüncü Türlü Yakın İlişkiler, E.T., Indiana Jones, Hook ve Mor Yıllar... Kelimenin tam anlamıyla harika filmler. Zaten 12 filminden 6 tanesi hasılat rekorları kıran filmler listesinde yer almakta ve böyle olunca Spielberg kırılması çok zor bir rekorun sahibi oluyor. Yönetmenin en büyük özelliği ise tüm bu görüntüleri çok ayrıntılı hesaplamadan, akışta bulduğu

parlak fikirlerle oluşturuyor olması. 45 yaşındaki Spielberg bakın ne diyor bu konuda: "Filmlerim için daha önceden plan yapmıyorum. Tıpkı 5 çocuğum için yapmadığım gibi..."



Filmdeki mükemmel görüntü efektlerini hazırlayan ekip çalışma odasında maket dinozorları ile.

JURASSIC PARK EN DOĞRU ZAMANDA YAPILDI

Gelelim Jurassic Park'a. Spielberg 11 yıl önce Michael Crinchon'un filmle aynı adı taşıyan kitabından çok etkilenmiş ve yayın haklarını satın almış. Spielberg kitapla ilgili şöyle söylemiş: "Bu kitap sanki benim filme almam için yazılmıştı. Ama bu filmi 10 yıl önce çekemezdim. Çünkü kendimi hazır hissetmiyordum. 82'den bu yana oluşturduğum her film beni biraz daha bu filmi yapmaya zorladı."

Doğru zamanda ve doğru yerde yaptığını inanıyor bu filmi. Doğru zamanda çünkü insanları geçmişe götürüyor ve "fani dünya" dedirtiyor. Dünya tehlikeli bir dönemin içinde, Bosna'da kadınlar tecavüze uğruyor, insanlar gözlerini kırpmadan birbirlerini öldürüyorlar. Jurassic Park gibi bir filmi yapabilecek teknolojiye ulaşmış bir dünyada olmaması gereken şeyler bunlar. Spielberg dünyaya şu mesajı veriyor: "İnsanların birbirlerine hoş görülmesi gerekiyor"

FİLMİN MUHTEŞEM BAŞARISI

1895'ten bu yana 98 yıllık sinema tarihinin en yüksek açılış hasılatını elde eden Jurassic Park'ın bütçesi 200 milyon Dolar. Yalnız Amerika ve Kanada'da ilk hafta içinde bıraktığı gişe hasılatı ise tamı tamına 600 milyon dolar. Şu ana kadar en yüksek gişe hasılatı rekorunu elinde bulunduran E.T. gösterimi boyunca Kuzey Amerika'da 400 milyon Dolar hasılat yapmıştı ve yine Spielberg imzasını taşıyordu. Jurassic Park Avrupa'da da gösterime girdi ve aynı başarıyı elde etti. Hasılatın Bir milyar Dolarla yaklaştığı söyleniyor.

MÜKEMMEL KADRO

Jurassic Park Hawaii'de çekildi. Ön hazırlık tam 2 yıl sürdü. Bu sırada 400 kişilik bir ekip çalıştı. Filmin kahramanları olan dinozorlar plastikten ve balmumundan yapılarak, içlerine bilgisayar kontrolü elektronik makinalar kondu. Spielberg titiz çalışmasının özeti şöyle veriyor: "İlk kez herşeyi bilgisayarlarla gerçekleştirdik. Muppet kuklalar kullandım. Hızlı hareketler üzerine mat çekilmiş fotoğraflar koydum."

Filmin müziğini Jaws, Yıldız Savaşları, E.T. ve Damdaki Kemançının müziklerini yapmış olan Oscar sahibi müzisyen John Williams besteledi. Görüntü efektleri ise Terminator 2, Ölüm Kadına Yakışır,

BONUS

MAIL MARKET

BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL

160 MegaByte 2.5" Hard Disk

+

2.5" Internal HD Kablosu

+

Install 3.0 ve Montaj Rehberi

\$ 599.-

BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL

Kapı kapı dolaşmaya son!

Artık istediğiniz Oyun, Demo ve Program Bonus Mail Market ile bir telefon kadar uzakta.

Derginizde tanıtılan oyunları gerçek kaynağından alın!

Tele Sipariş

(216) 414 24 37

Siparişleriniz aynı gün gönderilir.

Fiyatlara K.D.V. dahil değildir. Alışverişler TL ile yapılır ve günün Garanti Bankası Transfer Kuru üzerinden hesaplanır. Ödemeli gönderilmez. Siparişleriniz için lütfen arayınız.

Star Wars filmlerinin görüntü efektlerini yapan George Lucas ve ekibi tarafından hazırlandı.

Spielberg bilimle hayat arasındaki dengenin kurulması için (film çekerken karşılaşılan en büyük zorluk bu dengenin kurulmasıymış) bilimadamları ile birlikte çalışmış. Anlayacağınız filmin en iyisi olması için ne gerekiyorsa yapılmış.



HAYAT ÇOK GÜZEL

Son sözü söyleyip filmin konusuna geçiyorum artık. Filmin oyuncuları bazı sahnelerde dinazorlardan gerçekten korktuklarını söylüyorlar. Bütün oyuncular gerek filmin gerçekliğinden gerekse Spielberg'in yönetmenlik becerisinden ve kişiliğinden çok etkilendiklerini belirtiyorlar. Oyuncular filmle ilgili aynı fikirde birleşiyorlar: "bu film bize hayatın tesadüfi ve dayanılır olduğunu gösterdi". Gelelim filmin konusuna.



JURASSIC PARK: Dinozorlar nefes alıyor.

Yönetmen : Steven Spielberg

Oyuncular: Richard Attenborough, Jeff Goldblum, Sam Neil, Laura Dern, Bob Peck

(1993 USA yapımı 126 dakika)

315 milyon yıl dünyada hüküm sürmüş ve 65 milyon yıl önce nesilleri tükenmiş olan dinazorları yeniden yaratmak için bütün servetini harcayan John Hammon'un (Richard Attenborough) Jurassic Park'ı yaratmasıyla başlıyor herşey...

1990 yılında Güney Afrika'daki bir madende, bir kehribar parçasının içinde dinazorların kanıyla beslenen bir sineğin fosili bulunur. Genetik mühendisleri sineğin emdiği kandaki DNA molekülünden dinazorları tekrar yaratırlar. Böylece ilk olarak seçkin konuklara ve çocuklarına gösterime sunulmak üzere ıssız bir adadaki doğa parkı etçil, otçul dinazorlarıyla ziyarete açılır. Fakat ziyaretçiler kendilerini beklenmedik bir anda deli gibi etrafa saldıran, kontrolden çıkmış dev yaratıklarla karşı karşıya bulurlar.

Filmin her anında gerilimi hissetmek mümkün. Filmi seyredip sinemadan çıkınca kendi kendine "olamaz" diyor insan, bu film nasıl yapılmış, neyle yapılmış insanın aklı almıyor.

Spielberg'in bundan sonraki çalışması da en az Jurassic Park kadar yankı uyandıracığa benzer. Film bize hiçde yabancı gelmeyen "Taş Devri" adlı çizgi filmin uyarlaması. Başrollerden birinde ise Sharon Stone'un bulunacağı söylentiler arasında.

Şimdi de sinema haberleri:

HABERLER HABERLER HABERLER

Bu Çocuğun Yaşamı (This Boy's Life)

Yönetmen: Michael Caton - Jones

Oyuncular: Robert De Niro, Ellen Barkin, Leonardo Di Caprio, Zachary Ansley, Carla Gugino, Eliza Dushku, Jonah Bleckman

İyi yazın yapıtları beyaz perdeye aktarıldıklarında genelde sonuç kötü oluyor. Ancak yönetmen Michael Caton-Jones'un çektiği Tobias Wolff'un ünlü yapıtı "This boy's life", dokunaklı, inandırıcılığını yitirmemiş ve kitabın iyi bir uyarlaması. Öykü Dwight Hansen'in (Robert De Niro) kahramanımız olan 17 yaşındaki Toby'nin annesi ile evlenmesi ve onları herşeyden uzak bir kent olan Concrete'e getirmesi üzerine kurulu. Filmde Robert De Niro, çok sık öfkelenmesine rağmen öfkesi çokda yoğun olmayan, sürekli kendini yiyip bitiren Dwight Hansen'i çok iyi canlandırmış. Toby'i canlandıran Leonard Di Caprio da De Niro'dan aşağı kalmıyor.

İçimizdeki Şeytan (Raising Cain)

Yönetmen: Brian De Palma

Oyuncular: John Litgow, Lolita Davidovich, Steven Bauer, Frances Sternhagen

Yönetmen Brian De Palma bu filmde, genelde komedi türünde bulunan şizofrenik vakaları alarak gerilim türüne işlemiş. Yönetmen bir bakıma Hitchcock'a öykünmüşse de pek başarılı olamamış, hatta bunu yaparken tarzını da kaybedip tuhaf bir yapım ortaya koymuş. Filmin konusu ise kısaca şöyle:

Kabus dolu bir çocukluk geçiren psikiyatrist Carter Nix çevresine kendini iyi bir aile babası olarak tanıtmaya çalışmaktadır. Oysa oğlunu kendine benzetmeye çalışan babası tarafından bir kobay gibi kullanılan Carter'in ruhsal dengesi bozulmuştur. Carter şimdi babasının kendisine yaptığı deneyleri, küçük kızına ve küçük hastalarına uygulamakta, hatta çocukları kaçırmaya başlar.

Bugün Aslında Düdü (Groundhog Day)

Yönetmen: Harold Ramis

Oyuncular: Bill Murray, Andie McDowell, Chris Elliot, Stephen Tobolovsky

Bu oldukça eğlenceli ve komik bir fantezi filmi. Bill Murray filmde; Groundhog Day festivali için, acemi yapımcı Andie McDowell ile birlikte, Pennsylvania'daki Punxsutawney şehrine gönderilen bencil hava durumu sunucusu Phil Connors'u canlandırıyor. Kasabaya varmasının ardından da kendisini zamanın içinde sıkışmış olarak buluyor. Artık aynı günü sonsuza kadar yaşayacak, her gün saat altıda "I Got You Babe" adlı parça ile uyanacak, aynı insanlarla karşılaşacak, aynı hava durumunu sunacaktır. Bir süre sonra son 24 saat içinde ne yaparsa yapsın (yüksek bir binadan atlamak, banyoda kendisine elektrik vermek...) sabah altıda sapasağlam kalkıp güne yeniden başladığını anlar. Böyle bir hayatın da kendine göre bir çok sorunu olacaktır tabii ki. Ama bu arada kahramanımız kasabanın iyilik meleği haline gelir.

"Nihayet bu işin sonuna geldik" Spielberg'in her filmin bitiminde söylediği bir söz bu. Ben de diyorum ki ne yazık ki bu yazının sonuna geldik herkese iyi seyirler.

Bana, Uçan Balık'ta görmek istediğiniz filmleri ve şu ana kadar seyredip en hoşlandığınızı 10 filmi yazıp göndermeye devam edin. Mektuplarınızı bekliyorum. Nice Uçan Balıklara....

NİLGÜN ÖZDAL

ADRES: P.K.148 06660

KÜÇÜKESAT ANKARA

Ekstra Enerji



Bileşimi: Vidala deri, Ultra hide, Lateks takviyeli anatomik iç taban, Air system 3 renk yumuşak kauçuk, su itici Polyamide kumaş, basketbol, tenis, jogging, street hiker spor ayakkabıları, polyester, polyamide, pamuklu eşofmanlar, t-shirt'ler, malzeme çantaları, sırt çantaları, basket topları, futbol formaları, halı saha ayakkabıları, yağmurluklar, anoraklar, freebag'ler, futbol topları...

Kullanıldığı yerler: Zayıflama, antrenman yapma, zinde kalma amacıyla yapılan yürüyüşlerde, basket maçlarında, beden eğitimi derslerinde, mahalle arası turnuvalarda, bisiklet turlarında, doğa yürüyüşlerinde, aerobik, step derslerinde, sağlık koşusunda, halı saha maçlarında, maç öncesi antrenmanlarda, her türlü can sıkıntısında, enerji azalmasında, güvenle kullanılır.

Kullanma şekli-Dozaj: Herhangi bir alanda dilediğiniz dozda alarak ekstra enerjiye ulaşabilirsiniz.

Gerisi size bağlı...

Seçin bir Kinetix,

enerjinizi artırın.

KINETIX®

"GÖSTER ENERJİNİ"

Acil Servis

Acil Servis hastaları, iflah olmaz sorunsallar, hepinize merhaba. Sayenizde, daha doğrusu sayemizde Acil Servis, Top 50 ve Manyetik Paketin ardından derginin en çok tutulan üçüncü köşesi konumuna yükseldi. Canhıraş feryadlarını sayesinde olmuş olsa da artık yollamaktan korkmadığınız mektuplar için de çok çok teşekkürler. Şimdi gelelim bu ayın acilerine.

A1200 ve Cross Dos:

Ben bir A1200 sahibiyim. Workbench 3.0'da bulunan Cross Dos ile Pc programlarını görebiliyorum fakat bilgisayarımı PC'ye çeviremiyorum.

Erdem Kelek

* Cross Dos bir kaç yıl önce piyasaya çıkan Pc dosyalarını Amiga'da yükleyip üzerinde işlem yapabilmemizi sağlayan bir program. Gerçekten çok yararlı olan bu programın tüm haklarını Commodore firması satın alıp Kickstart 3.0 paketine dahil etti. Programın yaptığı bir veya birden fazla drive'ı PC'n: diye tanımlamak. Bu sayede mesela siz DiskMaster ile bir program yükleyip sanki DF0: kullanır gibi PC0'a: bunu atabilirsiniz. Temel olarak PC ve Amiga arasında dosya transferini kolaylaştıran bu program herhangi bir şekilde Pc emülasyonu yapmamaktadır. Bu yüzden bu program ile Amiga'da Pc programları çalıştıramazsınız. Bunun için size Transformer veya PC Task programlarını öneririm. Ama çok zavallı sonuçlar alacağınızı da şimdiden belirteyim.

Snoop-Dos:

Bir utility paketinin içinde Snoop-Dos diye bir program buldum. Çalıştırdım, fakat ne yaptığını pek anlayamadım.

Tolga Mete

Snoop-Dos kısaca gözetleyici diyebileceğimiz bir program. Bu programı çalıştırdığınızda kendisini arka planda çalıştırıyor ve Amiga Dos'u incelemeye koyuluyor. Ne zaman siz veya bir program diske erişse Snoop-Dos onu takip edip ne yaptığını size belirtiyor. Bu bir çok durumda size yardımcı olabilir. Mesela yüklediğiniz bir program belirsiz bir sebepten dolayı çalışmıyor diyelim. Büyük ihtimalle kullanılması gereken bir dosya eksiktir, fakat normal şartlar altında bu dosyanın hangisi olduğunu bulmak oldukça zor bir olaydır. İşte bu anda Snoop-Dos imdadımıza yetişir. İlk önce Snoop-Dos'u, sonra da kullanacağımız programı çalıştırır ve Snoop-Dos penceresini izlemeye koyuluruz. Gerekli işlemler teker teker yerine getirilir-

ken (Config dosyası filan yüklenirken) Snoop-Dos bizi haberdar eder. Sonuçta bilgisayar bir dosyayı arayıp ta bulamazsa bu pencere sayesinde haberimiz olur ve sorunu çözeriz.

Dökümanlar:

Çoğu programların döküman dosyaları hep aynı cins ve executable. Bu nasıl oluyor ?

M.Korhan Erturaç

Aslında çoğu programların döküman dosyaları executable değil. Sadece ikonları bir döküman gösterici programa ayarlanmış, dolayısıyla siz o dosyanın ikonunu tıkladığınızda o program çalışıp dökümanı size gösteriyor.

Add44k:

Add44k komutunu açıklayabilir misiniz ?

Rumuz: acemi (vallaha böyle yazıyor)

Benim sevgili acemi arkadaşım. Atalarımız ne demiş acemi olmak ayıp değil, acemi kalmak ayıp. O yüzden çekinme sen ismini yaz, dalga geçenler utansın (Huhahaha...). Her neyse. Add44k komutu adından da anlaşılacağı gibi hafızanı 44k artırıyor. Tabi ki bunun için belli bir fedakarlık yapmak gerekiyor. Bu da Workbench veya arkadaki ekranın Bitplane sayısını bire indirmek. Mesela Workbench'te açılmış bir Cli ve arkada çalışan bir Cygnus Ed var diyelim. Add44k çalıştırıldığında Cygnus Ed'in bitplane sayısını indirir. Bu da size hafıza kazandırır. Fakat bu kazanç her zaman 44k olmaz. Arkadaki ekranın yapısına göre daha az veya daha çok olabilir.

ASM-ONE:

Ben yaklaşık iki yıllık bir Amiga kullanıcısıyım. Şu anda assembler ile ilgilenmekteyim. Bir müddet MasterSeka 1.80 kullandıktan sonra bu programda bulunan buglar yüzünden oldukça iyi olduğumu duyduğum Asm-One adlı benzer assembler programını kullanmaya başladım. Fakat ne yaptırısam bu programda 'Wo' write object komutu ile bir şeyler kaydedemedim.

Tamer Selamsız

Bir MasterSeka kullanıcısı olarak Asm-One'ı takdir ettiğimi itiraf etmem gerekir. Gerçekten güzel şeyler düşünülmüş. Yalnız piyasada dolaşan Asm-One V1.01 bazı hatalara sahip. Mesela sadece hata olan satırı gösteriyor, bunun numarasını vermiyor. Bu her ne kadar büyük bir hata olmasa da bazen bayağı başınızı ağrıtabiliyor. Bunun yanında en büyük sorun sizin de bahsettiğiniz gibi 'wo' komutunda. Kısaca bu komut tamamlanmamış ve yapılması gereken işi yapmıyor. Benim size tavsiyem Dev-Pac kullanmanız. Bu assembler paketi çıktığı ilk günden beri Amiga için en güvenilir ve en yararlı paket olma özelliğini koruyor. Programlarınızda bir sorun çıkmasını istemiyorsanız bunu kullanın. Fakat 'Yok ben öyle ciddi işlerde değil, sadece intro, demo kodlamak için utility düşünmeniz bir kenarında durabilecek bir assembler programı istiyorum' diyorsanız ya MasterSeka 1.70 ya da Asm-One'in yeni versionunu kullanın.

A-500 ve Genişleme:

A-500'ümü geliştirmek için ne yapmalıyım ?

Serkan Todor

İlk önce bir A-1200 alın bence. Şaka, şaka. Bence A-500 geliştirmek için ilk yapılması gereken hafıza artırımı. Ciddi bir şeyler yaparsanız minimum 1MB hafızanız olması şart, hatta bir süreden beri bu bile az gelmeye başlar. Bundan sonra ilk düşünceniz gereken ise bir HardDisk. Kapasitesi ne olursa olsun bir harddisk ciddi

uygulamalar için kesinlikle şart. Bunların ardından ise bir hızlandırıcı kart lazım. Kickstart değiştirmekten bahsetmedim zira bu sorun 2Mb hafızası olanlar için software olarak da oldukça iyi bir şekilde çözülebiliyor, tabii hard disk yardımıyla bu olay bir sorun olmaktan bile çıkabiliyor. Bütün bu değişiklikler sizi gerçekten iyi bir A500 sahibi yapar. Fakat bana sorarsanız bütün bunların yerine bir tane A1200 alın derim. Tabii A500'ünüzü iyi bir fiata satabilirseniz.

KickStart:

Ben 1.2 Kickstart sahibi bir kullanıcıyım. Acaba 1.3 ve 2.0 Kickstart'ları kullanabilmek için ne yapmam gerekir ?

Emil Kızılok

68030+HD alırsam bilgisayarımı 2.0 yapacak bir olanağa sahip olabilir miyim ?

Deniz Göksedef

Bu konunun başlıca iki çözümü var. Biri hardware olarak Kickstart Changer denilen bir Kickstart adaptörü almak, diğeri ise Zkick veya LoadCO isimli programları kullanmak. İlk çözüm tabi ki en güvenli, en sorunsuz ve dolayısıyla en pahalı olanı. Makinanızı tam olarak Kickstart 2.0 uyumlu yapan bu seçenek yaklaşık \$100 kadar bir fiyata sahip (Döküman+Rom+Disketler). Fakat bunu bir kez taktığınızda Kickstart uyumsuzluğu diye bir probleminiz kalmaz. İkinci seçenek ise her software seçeneğinin olduğu gibi biraz zahmetli. Herşeyden önce doğru düzgün bir çalışma ortamı için minimum 1 Mb ek hafızaya ihtiyacınız var. Zira bunun 512K'sı Kickstart için gidecek. Bunun yanında makinayı her açıp kapattığınızda Kickstart'ı yeniden yüklemek gerekiyor. Bu da disk kullanıcıları için bir dakikalık bir iş. Tabi ki Hard Disk kullanıcıları için bu seçenek çok daha cazip, zira onlar Hard Disk Startup-Sequence'inin başına bu programı yerleştirip, bir on saniyelik süre içinde KickStart2.0 ile çalışmaya başlayabiliyorlar. Software çözümlerinin en yaygın olan iki tanesi de Zkick ve loadc0. Zkick daha çok \$200000'den başlayan hafıza sahipleri için kullanışlı olan bu program anlayamadığımız bazı sebeplerden dolayı \$c00000'dan başlayan 2MB hafızalı makinalar için yararlı bir şekilde çalışmıyor. Fakat LoadCO programı adından da anlaşılabilir gibi \$c00000'dan başlayan hafızaya sahip bilgisayarlarda çok rahat çalışıyor.

CPU ve hız:

Sadece CPU'sunu değiştirerek bilgisayarımın hızını ne kadar arttırabiliriz ?

Buğra Ersin

Bilgisayar teknolojisinin çok korkunç bir hızda geliştiği günümüzde, bir işlemcinin kısa bir süre içinde yavaş kalması çok sık rastlanan bir olay. Dolayısıyla bu da kullanıcıları makinalarını hızlandırma yolları aramaya itiyor. İsterseniz ilk önce bilgisayarın hızı ne demektir onu inceleyelim. Bilgisayar hızı, bilgisayarın ana işlemcisi olan CPU'nun yan birimler ile haberleşmesinde sorun çıkarmayacak hızıdır. Şimdi gözünüzün önüne kürekçilerle hareket eden bir kadirga getirin. Kadirganın etkin bir şekilde ve minimum kayıpla hareket etmesini sağlayan bazı kürekçilerin daha hızlı kürek çekmeleri değil düzen içinde kürek çekmeleridir. Nasıl kürekçiler uyum içinde hareket etmediklerinde, bazıları kürekleri hızlı çekse bile kadirga yavaş giderse bilgisayar da CPU ile çevre birimler arasında bir uyum olmadığında yavaşlar ve hatta hatalar oluşur. Bu yüzden hızın ayarlanması gerekir. Bu hız bilgisayarın içinde bulunan ve kristal denilen bir darbe üretici ile düzenlenir. Kristali bir kadirgada kürek çekme temposunu ayarlayan davul gibi düşünülebilirsiniz. Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi bilgisayarın hızı CPU ile ilgili olmakla beraber sadece ve sadece ona bağlı değildir. IBM uyumlu makinalarda CPU hızı üst limit olmakla beraber Amiga gibi custom chiplere (özel görevleri olan chipler) sahip makinalarda alt limittir. Mesela C-64'ün

işlemcisi olan 6520 4.77Mhz hızında sorunsuz olarak çalışabilirken, görüntü chipi 1Mhz hızında çalıştığından ona uymak amacıyla 1Mhz'te çalışır. Sizin söylediğiniz gibi sadece CPU ile hız değiştirme olayı bazı PC'lerde var sadece. Bu şimdilik Amiga'da sadece bir hızlandırıcı kart vasıtasıyla yapılabilir.

A500+7 Milyon vs A-1200:

Ben bir Amiga 500 kullanıcısı olarak A-1200 alacağım paraya A-500'ümü 40-Mhz 68030 ve HD ile donatabilirim. Bu yüzden A-1200 ancak sizler gibi profesyonellere yönelik bir makina gibi geliyor. Ne dersiniz ?

Deniz Göksedef

Sevgili Deniz. Mektubun beni gerçekten bayağı güldürdü. Yanlış veya komik bir şeyler yazdığınızdan filan değil, aksine mektubun oldukça güzeldi, teşekkür ederim. Sadece bu mektubu yazacak tam adamını buldun.

Sevgili Acil Servis okurları, belki bundan sonra bana gelecek mektuplar azalacak ama ben dürüstçe görevimi yapıp sahip olduğum konfigürasyonu açıklıyorum. Bunu yapıyorum zira bir daha profesyonel filan diye hakaretlere maruz kalmak istemiyorum.

Model:	A-500
Kickstart:	1.3
Grafik Birimi:	Fat Agnus(ECS yok)
I/O:	CIA 8520*1.5(Biri yanık)
Hafıza:	2Mb
Drive:	5.25(Internal 3.5 yok!!!)
Video:	Monochrome
Bir de internal clock var, aman onu unutmayayım.	

İşte böyle. Şimdi tutup bana A-1200 almanın para gerektirdiğinden bahsetme bunu zaten biliyorum. Fakat A-1200'ün getirdiği olanakların bazılarını gözardı etmişsin. Bunların en önemlisi AGA. Commodore'un AAA'ya geçtiği bu zamanda ben şahsen AGA'ya sahip bir makina kullanmak isterdim. Bunun yanında bir başka önemli gerçekte A-1200'le gelen IDE kontroller. HD fiatlarının her gün (piyasayı taniyanlar abartmadığını bilirler) düştüğü bu zamanda bir HD almak çok çok kolaylaştı. Yani sonuçta 7 milyon verip çıplak bir makina değil, kolayca geliştirilebilir bir makina almış oluyorsunuz. Gelelim Amiga'nın en büyük sorununa, software. Yeni çıkan modellere, kartlara baktığımızda kolaylıkla diyebiliriz ki Amiga altın çağını yaşıyor. Kısacası, tavsiyem; A1200 !

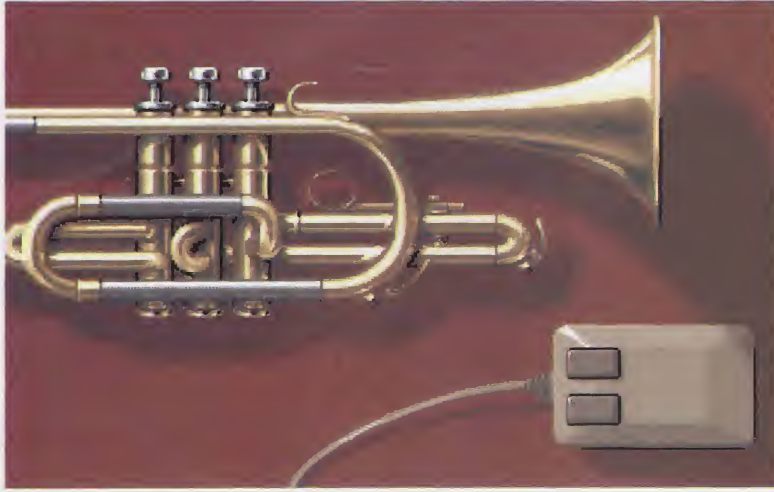
Fakat bu madalyonun tek tarafı. Amiga'nın bu kadar görkemli ve güçlü görüntüsünün arkasında software firmaları tarafından yavaş yavaş dışlanan bir makina yatıyor. Amiga için doğru düzgün software çıkmadığı zaten bilinen bir gerçektir, fakat artık bu olay insanları Amiga'dan soğutmaya başladı. Kendimden bir örnek vereyim isterseniz. Ben şu anda ITÜ Mimarlık 2. sınıftayım(umarım!?). Mesleğim gereği CAD programları kullanmam lazım. Ve Amiga'da yeteri kadar hızlı bir sistem kurmaya karar verdiğimde karşıma çıkan en önemli sorun doğru düzgün bir CAD programına sahip olmaması. Ben A-4000 + HD + X-CAD ortamını temin edene kadar i486-33 Vesa Local Bus'lı bir PC alırsam Auto Cad çalışırım(ve Multitask'i unutup, AGA'yı çok ararsın -Ed.). Bu sadece bir örnek. Bütün bunları anlatırken bir şeyi de belirtme gereği duyuyorum. Ne yazık ki Amiga gittikçe azalan profesyonel software çeşitliliği eksikliği ile yoluna devam ediyor. Fakat burda da Commodore firmasının düşündüğü bir nokta var böyle güçlü makinalar (A-1200, A-4000) büyük şirketlerin ilgisini çekebilir (Borland ve MicroSoft gibi). Bunda ne kadar haklılar bunu ileride göreceğiz ama umarız sonuç C-128'deki gibi olmaz.

KIVILCIM HİNDİSTAN



M.I.D.I.

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE



AMIGA VE MÜZİK

Midi sistemine geçtiğimiz yazıda bir giriş yapmıştık. Bu yazıda midi içinde biraz daha derinlere dalacağız.

Midi sistemi içinde kaydettiğimiz dijital bilgi, üzerinde oynama yapmaya olanak tanır. Klavyeniz ile yapacağınız analog kayıt (herhangi bir manyetik teyp v.b.) size tek tek notalar ile oynama imkanını veremez. Belki de dijital kaydın en büyük avantajı burada saklıdır. Müzisyen yazdığı her notayı ve sözkonusu notanın her türlü özelliklerini değiştirebilir. Yapılan müziğe tam bir hakimiyet vardır.

Peki nedir bu notaların değişebilir özellikleri?

VELOCITY (Volume):

Basılmış olan notanın ses şiddetidir. "Volume" diyerek kestirip atılacak bir özellik değildir. Bir notanın ses şiddetinin yüksek veya düşük olması tüm anlamı etkileyecektir. Bestenizin taşımasını istediğiniz yapısı, notanızın "velocity" si ile direk ilişkilidir. Şarkınızın agresif, romantik duyguda olması, türünün rock, soul, reggae, barok ve benzeri olması yine notalarınızın volume'u ile ilgilidir. Benzer sıralamada nota dizilişlerini, notaların ses şiddetlerini değiştirerek (her notaya ayrı ayrı) yukarıdaki türlere ve duygulara ulaşabiliriz.

Canlı müzikte velocity'nin karşılığı "Toucher" dir. "Toucher", karakteri yaratan özelliktir. Aynı klasik müzik parçasını

farklı senfoni orkestralarından dinlerseniz ne kadar değişik tınladığını görürsünüz. Oysa enstrümanlar ve notalar aynıdır. Değişen tek şey "toucher" dir.

Klavyenizde bastığınız nota, tuşa bastığınız basınçla doğru orantılı olarak Amiga'nıza ulaşacak ve sizin müzikal karakterinizi belirleyecektir. Midi ile müzik yapmanın en keyifli yanlarından biri velocity özelliğidir.

DURATION :

Notanızın uzunluğudur. Bir notaya mezur içinde, hatta şarkı içinde ne süre ile basılı tuttuğunuzu belirtir. Notanızın uzunluğu tabii ki sizin istediğiniz süre kadar olacaktır. Enstrümanınızı çalarken notanın uzunluğunu kısa ya da uzun tutmuşsanız, dijital teknolojinin nimetinden yararlanarak istediğiniz uzunluğa getirebilirsiniz.



AFTER-TOUCH :

Klavyenizden bir nota bastınız ve parmağınız tuşun üstünde sabit bir konumda. İlk basınçtan daha sonraki herhangi bir basınç, ses dalgasını daha önceden ayarlanmış yeni bir forma sokar. Örnek olarak bir "do" bastınız ve bir mezur sonra basılı olan tuşa parmağınızı kaldırmadan abanıyorsunuz. "Do" notası vibrasyona uğrayabilir, bend (bir notadan başka bir notaya kayma) yapabilir. Bu alternatifleri sound-bank'ınızın After-touch seçeneğinden istediğiniz gibi ayarlayabilir, bir sesin sinüs formu yapmasını ya da karesel bir forma sokmasını isteyebilirsiniz.

PITCH-BEND :

Bir notanın daha tiz ya da daha pes bir notaya kaymasını sağlar. Klavyelerin sol tarafında bulunan minik bir stick in sağa ya da sola hareketi ile bend gerçekleştirilir. Stick in sağa hareketi basılan notayı tiz sese kaydırırken, sola hareketi pes seslere kaydırır.

Pitch-bend'in bir notayı ne kadar kaydıracağı makinenizin pitch-bend menüsündeki "bend range" den ayarlanabilir. Parametrelere genelde 0 - 12 ya da 0 - (-12) arasındadır. 12'ye ayarlandığı zaman notanız tam bir oktav ince, (-12)'ye ayarlandığında tam bir oktav pes notaya kayar. Siz 0 ile 12 arasında bir değer vererek bend'in girdiğiniz sayı kadar olmasını sağlayabilirsiniz. Bu özellik gitar çalan bir müzisyenin basmış olduğunu notayı, teli çekerek değiştirmesi ile aynıdır. Normalde canlı müzikteki pitch'ler iki ses kaydırılarak yapılır. Sizlere tavsiyem pitch-bend parametresini 0-2 arasında yapmanızdır. Zaten bir notayı 12 ses (bir oktav) kaydırmanız, sonud-bank'ın verdiği sesin deforme olmasına neden olur.

Pitch-bend, notanın sahip olduğu özelliklerden biridir ve Amiga'nız ile bu özelliğin de parametreleri değiştirilip ayarlanabilir.

TIME :

Adı üstünde, notaların zamanları. Deneyimli ve usta müzisyenler bile nota zamanlaması ve metronoma uygunluk problemi çekerler. Bu nedenle kayıtlarda defalarca tekrar yapmak zorunda kalırlar. Zamanlama müziğin yapı taşıdır ve dijital kayıt zamanlamasının düzeltilbilmesine olanak tanır.

Efendim bu aylık da bu kadar. Bir dahaki yazımızda görüşmek üzere.

BELEN ÜNAL



TELE MESAJ
İLETİŞİM HİZMETLERİ A.Ş.

Yeni süper hatlar

Türkiye'nin her yerinden 1 dakikası 8.333.- TL'dir.

A L O A R K A D A Ş

900 909 937

İster arkadaş, ister dost, isterseniz de sevgili
sizi bu numarada bekliyor.

Bu hatlarda gizlilik esastır.
Mesajınıza verilen cevapları 24 saat içinde
ve yalnızca siz dinleyebilirsiniz.
Amaç dışı mesajlar yayınlanmaz.

Servis süresi 3-10 dakikadır.

STAR ADRESLERİ

900 909 076

İster yerli yıldızlar...
İster yabancı starlar...



**Arayıpta
bulamadığınız
adresler**

Servis süresi 3-10 dakikadır.

BONUS

MAIL MARKET

Modem almayı düşünenler
işte fırsat !

Supra 2400 2400 bps data **\$ 104.-**

0216 - 414 24 37

Bebek Probe Bilgisayar'ın

4000 Adet 5,25"lik Amiga
1000 Adet (Markalı) HD 3,5"lik ve
500 Adet (Markalı) DD 3,5"lik PC

Oyun ve Program Arşivi Satılıktır !

İlgilenenler 349 96 35 no'lu telefondan
Ümit Ertek ile irtibata geçebilir.

FANTASY ROLE PLAYING

Merhaba, bu ay yine birlikteyiz.

Geçen sayı ben de sizin gibi 4 sayfa çıkacak sanıyordum ama yazımın 1/4'ü kırılmış. Bu ay kaç sayfa artık allah bilir (Tabii ki 4 sayfa- Ed.). Bu ay zırhların ve silahların tanıtımına başlıyorum, tabi yine Eye of the Beholder ve mektuplar da köşemizde mevcut. Bana mektup atanlar 'Hah. Mektup 3-4 gün sonra eline geçer bende bu ayki sayıda cevabımı alırım.' diyordu. Ama ben yazımı ayın başında veriyordum (yani eylül yazısını ağustos başında), posta kutusu da hep ben yazıyı verdikten sonra açılıyordu, o yüzden birçok mektuba 2 aylık gecikmeler oldu. Ama yeni posta kutumu haftada bir cumartesi sabah 10'da açıyorum, yazımı da artık ayın 15'inde teslim edeceğim. Acil mektuplarınızı ona göre yollarsınız. Şimdi zırhlar ve silahlar, bunları TSR'ın "Arms and Equipment Guide" adlı kitabından çeviriyorum. Zırhın yanındaki AC zırh giyilince AC'nin 10'dan hangi sayıya düştüğünü gösterir.

Zırhları sayfaların altlarındaki sütunlarda görebilirsiniz. Silahları anlatmayacağım, onların resimleri zaten yeterli olur. Ama yine de açıklama isterseniz yazarım. Şimdi gelelim SSI sorununa, bu firma yıllardır kötü bir stille oyunlar çıkarmakta ve FRP oynadığını zanneden insanların paralarını cebine indirmekte. Ben şahsen hiçbir SSI oyununu bitirmedim (korkmayın tam çözümleri alacaksınız), ya yanda sıkıldım ya da hiç oynamadım. Gerçek bir role-playing yaşasanız bunların birer labirentli shoot'em up olduklarını göreceksiniz. Bunda sizin bir suçunuz yok, sadece 'birçok şeyde olduğu gibi bu iş de ülkemizde ters. Normalde insanlar kağıt kalemle role-playing oynar, bilgisayardakiler ise sadece çerez niyetinedir. Şimdi bana içinizden 'Kıl herif, sanki ben normal role-playing buldum da oynamadım.' demişsinizdir.

Artık isteyenlere Player's Handbook ve Dungeon Master Guide'in fotokopisini yollayabilirim, isteyenler dergiye açık fiyatını

sorsunlar, korkmayın sadece fotokopi ve posta ücreti alacağım. Artık boş durmak yok, bu işin Türkiye misyonluğunu aldım. Başka bir planımda kendimize bir role-playing sistemi yaratmak. Yani demek istediğim şu görmüş olduklarınız hep avrupa kökenli, bizim tarihimize ise onlardan daha çok kullanılabilir malzeme var, hem konu da çok. Lütfen böyle bağımsız bir role-playing sistemi için neler düşündüğünüzü bana hemen iletin. İçinizden herhangi birinizin herhangi bir strateji, role-playing, kutu oyun veya pbm (play by mail) projesi varsa, bitmiş veya bitmemiş hatta sadece kafanızda fikir olarak belirmiş olsa bile bana yollayın. Hepsini geliştirip bu işin Türkiye'de de olabileceğini ispatlayalım. Ülkede kısa sürede bu işin kültürü oluşmak zorunda yoksa benim buraya daha fazla yazı yazmam gereksiz olur. Şimdi evde boş durmayın. Senaryo yazın, zindan ve arazi haritaları çizin, yeni ırk, sınıf, canavar ve karakterler yaratın, konularla ilgili ufak eskizler yapın. Kısacası demek istediğim, biraz yaratıcı olmaya başlayın ve bunları bana iletin ki ben de bu çalışmalarını herkese iletebileyim.

Kulüp işine gelince, şu anda aktif olmayacak ama siz bana kendiniz hakkında bilgi, adres ve telefonlarınızı iletin. En azından yurt çapında FRP fanları arasında bir mektup ağı kurmuş oluruz, böylece yeni üretilen senaryo ve diğer malzemelerde hemen yayılır. Yanlış mektup yollayanlar zarfların içi-

ZIRHLAR



PADDED ARMOR (AC 8):

Bu içi doldurulan ve bir iki tabakadan oluşan en basit zırh çeşididir. Bu zırh genelde fakir kişiler tarafından, köy askerleri, barbar kabileleri veya şehir çeteleri tarafından kullanılır. Bu zırh çok basit ve adi olduğu için normal koşullarda bile ayda bir yenilenmesi gerekir. Zor koşullu ortamlarda, yani sık ormanlar, savaşlar veya zorlu bataklıkta ancak 3-4 gün dayanabilir. Bulunan krallığa göre üzerindeki baklava şekiller boyanarak çeşitli desenler oluşturulur.



SCALE MAIL (AC 6):

Metal parçaların üst üste gelmesiyle oluşur ve balık derisine benzer bir görünüşü vardır. Chain Mail kadar ağırdır ama ondan biraz daha az korur. Üzerindeki metal pulardan bir kısmı dökülürse koruması azalır. Brigantine Mail ile hemen hemen aynı özelliklere sahiptir, ikisi arasındaki seçim oyunun geçtiği yerlerin kültürel yapısına göre yapılır. Bu zırh genelde metale fazla şekil verilemeyen çok gelişmemiş yerlerde vardır. Parçaların ufalmasıyla şekillendirmek rahatlaşır.



STUDDED LEATHER ARMOR (AC 7):

Bu zırh Leather Armor gibi çok yaygın bir zırh değildir ve onun aksine yumuşak deriden yapılır. Bu yumuşak deri üzerine yüzlerce metal perçin konularak iyi bir koruma sağlanır. Böylece hem esnek hem de metal zırh gibi iş görebilen bir zırh ortaya çıkar. Bu zırh genelde korsanlar ve denizciler tarafından kullanılır. Suyun içinde kısa süreler için hareket kolaylığı sağlar. Ama zamanla üzerindeki metal perçinler dökülmeye başlar ve koruma azalır.

ne İstanbul'dan kendi oturdukları yere mektup yollanabilecek kadar pul koysunlar. Söylemek istediğim başka birşey ise, bu kulübün bilgisayarla alakası olmayacaktır, yani çevrenizdeki herkesi bu işler hakkında bilginiz çerçevesinde bilgilendirmeye başlayın. Gerekli dökümanları ben size yollayacağım.

Ankaralı okurum Amra bana kendi yaptığı Amberstar haritası ve ipuçlarını yollamış. Yakında yayınlamayı düşünüyorum, eğer elinde bu oyun hakkında bilgi olan varsa hemen yollasın (Amra sende yeni buldukların varsa yolla). Bu güzel oyunu hep beraber açıklamış olalım. **Ultima 6**'da köprüyü sadece sorulara doğru cevap verince indirebilirsin, 7-8 tane soru var; ama ben sadece üç tanesinin cevabını hatırlıyorum, bunlar "knightshadow", "experiment" ve "fire". Deneyip hemen bulursun. Sanırım **Ultima 6**'nın da tam çözümünü vereceğim. 'SSI niye artık **Dark Queen of Krynn** tipi oyunları yapmıyor' sorusunun cevabı şu, SSI artık o kötü sistemi bıraktı ve **DARKSUN: Shattered Lands** yeni oyun tipinin ilk ürünü, Ultima benzeri bir sisteme sahip. Amiga'da çok yakında çıkması bekleniyor. **Beholder 3**'ün ne zaman çıkacağını bilmiyorum, ama ben oynadım, rezalet(eskilerine göre). Abinin **Pool of Radiance** hakkındaki sorusunun cevabı ise şöyle, elindeki çark sadece baştaki copy-protection için değil, oyun içinde de kullanılıyor. Bende şu anda

o çark yok, ama o şekiller hangi çarktaysa onu öbür çarktaki to XXX kelimesine (her çarkta bir kelime vardı, şimdi hatırlamıyorum) getirip aşağıdaki To English kutusundan doğru harfi okuyorsun. Sırasıyla tüm şekillere yap ve cümleyi tamaml.

Bu ay mektup rekorunu 3 mektupla Dawnshine adlı okur kırdı, o da posta kutusunun kurbanı. Neyse o kendi sorunlarını çözmüş. Dawnshine (Muhammed Dabiri) birde Suadiye çevresinde AD&D ve başka sistemler oynamak için oyuncu aramakta, ilgilenenler bağlantı kursun, telefonu 3597228.

Bu arada yoğun istekler üzerine SSI'nin Journal Entry'lerini topluyorum. Hepsini toplayınca fotokopi parası+posta ücreti karşılığı yollayacağım, biraz sabır (1 ay). Nereden oyun alacağım diyenlere katalog adresini bir daha veriyorum, ve bu ay içinde daha önce katalog isteyenlere katalogları geleceği için neler alacaklarını bir söyleyeyim. Bir AD&D oyunu başlatmanız için, sayfa 6'daki "Player's Handbook(2nd Edition)" ile "Dungeon Master Guide(2nd Edition)" ve sayfa 37'de "AD&D Adventure Gaming Dice Set" i almanız lazım. Gerisi sizin hayal gücünüze kalmış. Bir de sayfa 7'deki "Monstrous Compendium 1"i almanız sizin için çok çok iyi olur. Bunun dışında çeşitli sınıf ve ırklar için çıkmış olan Complete Handbook'lar var, çok gerekli değil ama isterseniz alın. 'Ben AD&D istemiyorum!' diyenler ise Runequest, Rolemaster,

Gurps+bir eki, Palladium, Shadowrun, RIFTS, Battletech, Traveller 2300, Megatraveller, Twilight:2000, Call of Cthulhu ve oradaki birçok oyun sisteminden birini seçebilir. Battletech yine yerleşmiş ve meşhur bir sistem, firması ise FASA, bilgisayar oyununa bakıp karar vermeyin (tabi bilgisayar-dakini sevmeydiyseniz). RIFTS ise 1991 yılında USA'da en çok satan role-playing sistemiydi, yalnız yeni başlayanlar için oldukça karışık bir sistem, şunu söylemek gerekirse 30 tane class var ve fantasy, horror, sci-fic hepsi bu oyunda. Cyberpunk alınabilecek çok güzel bir sistem. Geleceğin karanlık dünyasında geçiyor. Runequest, Rolemaster ve Palladium AD&D tipi sistemler. Bir de orada bir sürü minyatür göreceksiniz, bunları alırsanız oyunlarınızda kullanmanız mümkün. BATTLESYSTEM denilen bir kitap(sayfa 16) tüm minyatür savaş kurallarını resimleriyle anlatıyor, tabi AD&D 2nd. Edition için. Ama siz bir kağıda kareler ya da altıgenler çizerek minyatürleri normal kurallarla yönetebilirsiniz, eğer minyatür almak istemezseniz yerine düğme,lego vs. kullanabilirsiniz, mesela biz dergide oynarken hep eski, kırk bir keyboardın tuşlarını kullanıyoruz. Bunların dışında bir sürü board-game var, isterseniz bir deneyin. Sayfa 62'de göreceğiniz DRAGON Magazine ne çok güzel bir dergi, bence abone olun. Böylece yeni çıkan oyun ve kitaplardan haberdar olmuş olursunuz. Sayfa 63'te ise

hem de dayanıklıdır ama zorlu savaş durumlarında haftada bir değişmesi gerekir. Metal zırhlar gibi ses yapmaz ve kolay temizlenir. İyi bakılırsa 5-6 ay dayanabilir.

SPIKED LEATHER ARMOR (AC 7):

Bu da Studded Leather'la aynı şeydir fakat perçinler yerine sivri demirler vardır. Bunlara saplanan düşman hasar alır. Kuzey barbarları ve gladyatörler tarafından kullanılır. Studded Leather'e göre aşağı yukarı bir buçuk kere daha pahalıdır.

SEA ELF SCALE MAIL (AC 6):

Sea Elf'leri bu zırhı kendilerine adapte etmişler. Ama kendilerine has dizaynı olanları vardır. Üzerine gümüş, platinyum ve hatta mitril kaplamalar yapmışlardır.

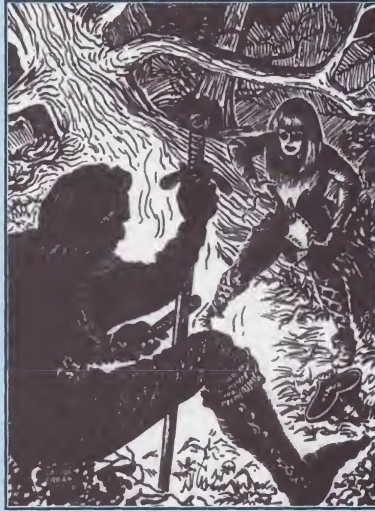
COIN ARMOR (AC 6):

Scale Mail'in bir başka çeşidi ise demir paradan yapılandır. Altın, gümüş veya her bir para birimi kullanılır. Her birinde 1000 taneye kadar olabilir, genelde zenginler kullanır (niye acaba!).



HIDE ARMOR (AC 6):

Bu zırh çok kalın hayvan derilileri kullanılarak yapılır. Mesela bir fil derisi yada birkaç kat inek derisi gibi. Bükülemeyen, Chain Mail kadar ağır ve onun kadar koruma yapamayan bir zırh çeşididir. Karanlık ormanlarda yaşayan humanoid barbarlar arasında yaygındır.



LEATHER ARMOR (AC 8):

Bu zırh sanılanın aksine bot ve druid robe'unda kullanılan yumuşak deriden yapılmaz. Leather Armor oldukça serttir. Kaynayan yağda sertleştirildikten sonra taş veya tahtadan bir adam veya kadın göğüs modeli üzerinde gerilir. Omuz yerleri ise tunik ile kapatılır. Daha soğuk iklimlerde uzun ve yumuşak deriden kollar dikilir. Leather Armor yürüyüşü etkilemez. Ama bu yüzden ek yerlerinde korumasızdır. Bu zırh hem ucuz



AMIGA PROGRAM, C DONAN

MODERN VE FERAH BİR ORTAMDA, EN BASİT BİLGİSAYARDAN EN KARMAŞI SİSTEMLERE KADAR GENİŞ BİR YELPAZEDEN FAYDALANMAK VE SORUNLARINIZA GERÇEK VE ÇABUK ÇÖZÜMLER BULMAK İSTİYORSANIZ BİZİ ARAYIN.

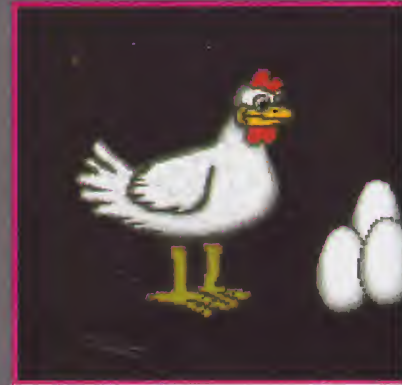
AMİGA 1200 İÇİN OYUN VE PROGRAMLAR, İNTERNAL HARDDİSK, TURBO KART VE TÜM GVP ÜRÜNLERİ. TÜM AMİGA MODELLERİ İÇİN GENLOCK VE MULTİ-MEDIA PROGRAMLARI. PC BİLGİSAYARLAR İÇİN PROFESYONEL PROGRAM VE YAN AKSESUARLAR.

SULTAN SOFT
OYUNLARI
PARANIN KOKUSU
STRES
TÜRKİYE EXPRES

TÜM SULTAN
SOFT
ÜRÜNLERİ

OYUNCUNUN
EL KİTABI VE
YENİ SÜPRİZ
KİTAPLAR

ÇOK
ÖZEL
FİYATLAR
ÖZEL
ÖDEME
ŞARTLARI



BİLGİSAYARINIZIN Y
SÜPRİZLERE HAZIR
BİZ HAZIRIZ

VE PC
YUN VE YAN
MLARI.



K
R
N

B
İ
L
G
İ
S
A
Y
A
R
L
A
R

ARTIK SORUNLARINIZI GÜ-
VENLE ÇÖZEBİLECEĞİNİZ BİR
ADRESİNİZ VAR.

HIZLANDIRICI
KARTLAR İNTERNAL
VE EXTERNAL RAM
KARTLAR

KULLANILMIŞ
AMİGALAR
HARDDISKLER
MONİTORLER

REDOX
BİLGİ İŞLEM

EBUZİYA CAD. TAŞEVLER SOK. 2/1
BAKIRKÖY / İSTANBUL

TEL:543 11 10 - 543 65 83 FAX:542 46 58

PACAĞI
İSİNİZ ?

her DM'in işine yarayacakgüzel bir dergi var, ismi DUNGEON, yalnız iki ayda bir çıkıyor.

Katalogdaki en iyi ödeme şekli kredi kartı kullanmaktır, çek ile istenenler 2-3 hafta geçiyor. Türkiye kataloğa göre ZONE-2'ye giriyor, posta paralarını ona göre hesaplayın ve formun üstündeki posta yüzdesini işaretlemeyi unutmayın. Air-Mail en geç 1,5 ayda, Surface Mail ise en erken 2-3 ayda gelir.Oh! ,en sonunda birçok kişi bu işlerden anlayacak, bir de inşallah size de bendeki katalogdan gelir, yoksa verdiğim sayfa numaraları uymaz.

Evet Tezcan, istediğin oldu, artık mektuplara daha fazla yer var. Adventure ve simulasyon köşesi istiyorsun, ama artık zor adventure pek çıkmıyor, hep ikon tipi en fazla bir ayda bitecek oyunlar çıkmakta, o yüzden bir yardım köşesi gereksiz. Ama simulasyon köşesi bence de gerekli, çünkü birçok okur simulasyonları oldukça sevmekte. Ben artık sadece FRP gideceğim o yüzden bana bakma, on kere özür.

Sakarya'dan Haldun, SSI oyunlarında en iyi karakteri almak için, öncelikle karakterin human olsun ve geliştir, başka bir numarası yok. Bir de yolla bakayım şu en yeni ürünlerini, neymiş görelim.

Hasan, koçum bak gerçekten evine kadar gelip de sana nasıl FRP oynanır anlata-mam, hele Bursa'da oturduğunu düşünür-sekl. Ancak yollamayı düşündüğüm kitapları alabilirsin.

Hmm, Yalçın Amiga da en sevdiğim simulasyonu sormuş. Biraz eski ve basit bir oyun ama F-18 Interceptor diyeceğim, çünkü oldukça hızlı.

Şimdi bir yazıdan bahsetmek istiyorum. Geçen sayıda :Blades of Destiny" adlı oyunun açıklamasını görünce şok oldum, tamamen yanlış, neyse Görkem adlı bir okur da farketmiş. Bir kere Das Schwarze Auge, bir Alman firmasının(Schmidt Spiele& Dromer Knaur) çıkardığı role-playing sistemidir ve Almanyada oldukça satılmakta. Bende Schmidt Spiele'nin bir "Drachenhof" adlı kutu oyunu bir de role-playing sistemine ek "Die Helden des Schwarzen Auges" adlı kitabı var. Ama ne yazık ki ana oyun sistemi eksik, eğer birinizde varsa bana yazsın, sistemi bir incelemek isterim. "Blades of Destiny" adlı oyunun orijinal el kitabını isteyenler bana birer disket ve pul yollasınlar, çünkü o kitabı dergiye basmam imkansız. Bilgisayar oyunundaki Darkworld denilen şey ise sanırım TSR'ın Forgotten Realms, DarkSun, Dragonlance gibi bir Boxed-Set'i olsa gerek. Görkem'in değiştiği diğer bir nokta ise TSR'ın İngiltere adresini niye vermediğimdi. O adresi buraya basmayacağım, çünkü oradan gelen katalogda sadece TSR'ın malları var. Ben Türkiye'de bir TSR tekeli oluşmasına karşıyım, USA'dan istediğinizde demin de sıraladığım gibi önünüze birçok seçenek çıkacak, uygun olanı seçin.

Bu aylıkda bu kadar, şimdi sizi Beholder 2 ile başbaşa bırakıyorum. Hah şu anda aklıma geldi, piyasada satılmakta olan RH+ dergisini lütfen alalım, adam gibi bir derginin daha batmasına izin vermeyelim.

EMRE TUNCER

ADRES:

PK:27

81072

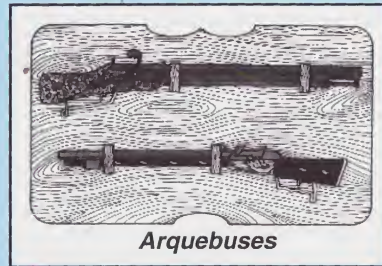
Suadiye/ İstanbul

TSR

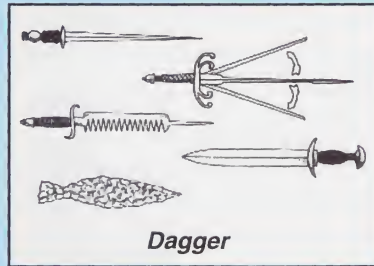
PO Box 756

Lake Geneva

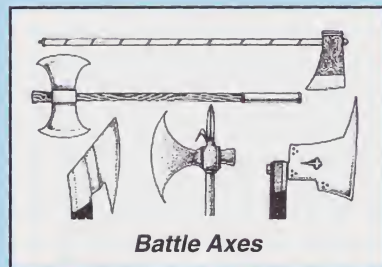
WI 53147 USA



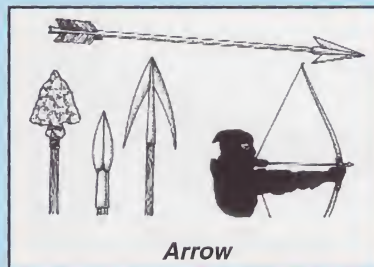
Arquebuses



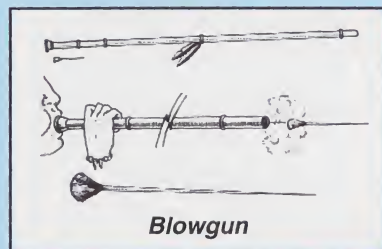
Dagger



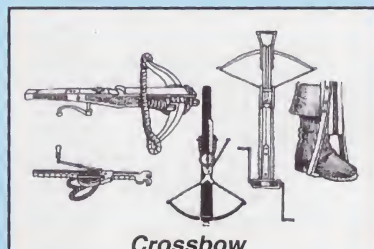
Battle Axes



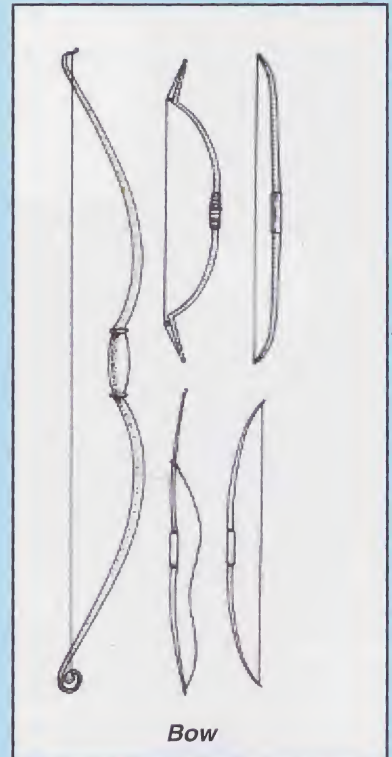
Arrow



Blowgun



Crossbow



Bow

Silver Tower Level 2:

Flying Snake'ler ve gas spore'lar burada.

1: Merdivenler Silver Tower Level 1 alan 51B'ye gider.

2: Merdivenler alan 3'e gider.

3: Merdivenler alan 2'ye gider.

4: Duvarda bir yazı var.

5: Kuzey ve güney duvarlarında birer yazı var.

6: Bu odaya girince üzerinize Fireball atılır.

7: Kuzey ve güney duvarlarında yazı var.

8: Bu odaya girince bir gas spore saldırıyor.

9: Doğu ve batı duvarlarında yazı var.

10: Kuzey duvarında bir magic mouth var.

Konuşması bitince hemen doğu veya batıya gidin yoksa bir Fireball yersiniz.

11: Bir flying snake sizi karşılıyor.

12: Güneydeki kapıyı açmak için bir yüklenin.

13: Yerde iki paket kokmuş yiyecek var.

14: Flying Snake var.

15: 4 flying snake var. İçlerinden biri ölünce bir adet Darkmoon Key bırakıyor.

16: Yeni bir test. 17 veya 18 numaralı alanlardan birine girmeniz lazım.

17: Yerde bir Bone Key var. Onu alınca doğru seçim yaptığınızı tebrik ediliyorsunuz ve yol açılıyor.

18: Yanlış seçim yaptığınızı için damage alıyorsunuz ve 27 numaralı alana bir Bone Key ile birlikte teleport oluyorsunuz.

19: Alan 40'daki Magic mouth'a Mantis Idol'u verince bu kapı açılır.

20: Yerde bir Red Gem var.

21: Kapı açılınca buradan bir gas spore saldırıyor.

22: Bu numaralı alanlarda birer flying snake var.

23: Bu duvarın içinde 5 tane Potion of Cure poison ve 1 tane Raise Dead(cleric) scroll'u var.

24: Doğu duvarındaki düğmeye basınca gizli oda açılıyor.

25: Yerde bir çift deri bot, Banded Armor+2, Short Sword+3 ve Polearm -2 var.

26: Batı duvarındaki magic mouth birşeyler diyor, yerde de bir Femur ve bir Skull var.

27: Doğu duvarındaki kilit için bir Bone Key'e ihtiyaç var.

28: Bu numaralı alanların her birinde birer gas spore var.

29: Bu numaralı alanların her birinde birer flying snake var. Ölüncü hiçbir işe yaramayan Ring of Adornment bırakıyorlar.

30: Doğu duvarındaki kilidi açmak için bir Darkmoon Key'e ihtiyacınız var.

31: Bu numaralı alanların her birinde birer flying snake var.

32: Yerden Composite Bow, 5 Arrows+1, Potion of Extra Healing ve bir parça parşömen alabilirsiniz. Parşömente Silver Tower Level 3'ün bir kısım haritası var.

33: Güney duvarı illüzyon.

34: Güney duvarında yazı var.

35: Güney duvarındaki boşluğa ufak bir eşya koyunca onu ufak bir taş çevirir.

36A-36C: 36A'ya geldiğinizde bir tuzak konusunda uyarılıyorsunuz. Devam edersiniz 36B'de ölmek üzere olan bir Darkmoon Priest'i görüyorsunuz. 36C'de 3 Sphere of

Fire, Helm, Potion of Healing ve Plate Mail+2 var. Bunları almak için tek yol priest'i öldürmek. Fakat öldürüp içeri girerseniz kapı kapanıyor ve sonsuza dek kapalı kalıyorsunuz. En iyisi bu malzemeleri boşverin.

37: Kuzey duvarındaki kilit için bir Darkmoon Key lazım.

38: Kuzey duvarındaki magic mouth'a bir paket kokmuş yiyecek verin.

39: Güney duvarındaki magic mouth'a 5 tane taş verin.

40: Kuzey duvarındaki magic mouth'a Mantis Idol'u verince 19 numaralı alandaki kapı açılır.

41: Güney duvarındaki magic mouth'a Red Gem'i verin.

42: Duvardaki stone mouth'un hiçbir işlevi yok.

43A-43C: Batı duvarını yıkabilirsiniz. Yıkınca doğu duvarı da yok olur ve üzerinize flying snake'ler saldırır. 43B'de bir adet Two-Handed Sword+3 ve Disintegration(mage) scroll'u var.

44: Buradaki magic mouth'a Silver Tower Level 1 alan 8'de bulduğunuz Long Sword'u veya Silver Tower Level 2 alan 25'de bulduğunuz Polearm'ı verin.

45: Kuzey duvarındaki magic mouth'a her-

hangi bir Potion verin.

46: Kuzey duvarındaki magic mouth'a herhangi bir Scroll veya parşömen verin.

47: Bu kapı ancak 38,39,40,41,44,45 ve 46 numaralı alanlardaki magic mouthlarla işinizi tamamladığınızda açılır.

48: Bu alana geldiğinizde arkanızdaki kapı kapanır ve ilerlemek zorunda kalırsınız, zaten yapmanız gereken de bu.

49: Buradaki merdivenler Silver Tower Level 3'e gider.

50A-50B: 50A'daki gizli düğme 50B'deki görünmeyen teleportu kapar. Eğer kapamazsanız her 50B'ye gelişinizde tekrar 50A'ya geri gidersiniz ve koridor hiç bitmez.(hehe)

51: Bu alana gelince 180 derece fırladık gibi dönersiniz. Pusulaya bakın ve yolunuzu ayarlayın.

52: Bu odayı bir flying snake koruyor.

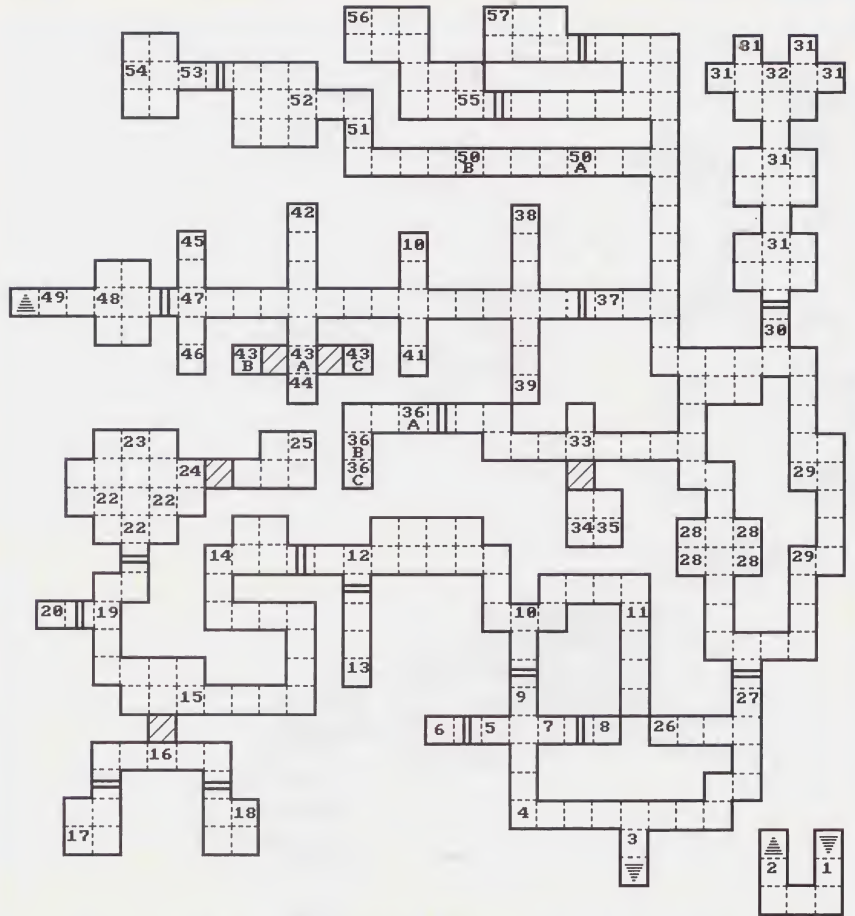
53: Kapı açılınca bir flying snake saldırıyor.

54: Buradaki gas spore'u öldürün ve batı duvarındaki Potion of Vitality'i alın.

55: Buradaki flying snake'i öldürünce bir Darkmoon Key bırakıyor.

56: Burada bir gas spore var.

57: Yerde bir Disintegration(mage) scroll'u var.



SILVER TOWER LEVEL 2

AMIGADOS'U ANLAMAK 3

AMIGADOS KOMUTLARI

Bu bölümde AmigaDOS komutlarını vermek istiyorum (AmigaDOS 2.0). Yanında (*) işaretini gördüğünüz komutlar disketten yüklenmezler; zaten ROM'da olan komutlardır (Internal komutlar). Bu bize büyük bir zaman ve yer kazancı sağlar..

ADDBUFFERS	ALIAS (*)
ASK (*)	ASSIGN
AVAIL	BINDDRIVERS
BREAK	CD (*)
CHANGETASKPRI	COPY
DATE	DELETE
DIR	DISKCHANGE
DISKDOCTOR	ECHO (*)
ED	EDIT
ELSE (*)	ENDIF (*)
ENDSHELL (*)	ENDSKIP (*)
EVAL	EXECUTE
FAILAT (*)	FAULT
FILENOTE	GET (*)
GETENV (*)	ICONX
IF (*)	INFO
INSTALL	JOIN
LAB (*)	LIST
LOADWB	LOCK
MAKEDIR	MAKELINK
MOUNT	NEWSHELL
PATH (*)	PROMPT (*)
PROTECT	QUIT (*)
RELABEL	REMRAD
RENAME	RESIDENT (*)
RUN	SEARCH
SET (*)	SETCLOCK
SETDATE	SETENV (*)
SETPATCH	SKIP (*)
SORT	STACK (*)
STATUS	TYPE
UNALIAS (*)	UNSET (*)
UNSETENV (*)	VERSION
WAIT	WHICH
WHY (*)	

YAZIM ŞEKİLLERİ

Komutları açıklarken standart yazım formatlarından faydalanacağım. Öncelikle bu yazım formatlarını vermek istiyorum..

<> Mutlaka girilmesi gereken parametreler.

[] Opsiyonel parametreler.

{ } Birkaç kere girilebilen parametreler.

| Veya işareti. Seçimli parametreler.

Bir örnekle inceleyelim:

DESEASE <filename> [<pubscreen>]
[OPT RIAIRA]

Yukarıdaki satır, DESEASE adlı komutun formatıdır (Desease isimli şirin bir komutumuz yok, sadece bir örnek?). Şimdi komutumuzun kullanımını bulalım:

FILENAME, dosyaismi kesinlikle gerekli bir parametre (olmazsa olmaz)..

PUBSCREEN, gerekli değil ama istenirse buraya bir ekran adı girilebilir ve komutumuz o ekranda çalışır.

OPT, burada komutumuz R veya A opsiyonlarını veya her ikisini de verebiliyoruz..

PARAMETRE TANIMLAMALARI

/A Gerekli, olmazsa olmaz parametreler.
/K Anahtar kelime ile girilen opsiyonlardır.

/S Switch şeklinde çalışan opsiyonlardır. Switch girildiyse opsiyon açılır, girilmediyse opsiyon çalışmaz.

/N Sayısal değer şeklinde girilen parametrelerdir.

/M Birden çok parametre girilebileceğini gösterir.

/F Komut satırındaki son parametre olmalıdır.

= Aynı işi yapan iki farklı anahtar kelimeyi gösterir.

, Komut parametre almaz.

KOMUTLAR

Evet.. Artık sırasıyla komutları öğrenmeye başlayabiliriz.. Birkaç sayı boyunca alfabetik sıra ile bütün komutları vereceğim daha sonra pratiklerimize devam edebiliriz..

ADDBUFFERS:

Format: ADDBUFFERS <drive> [n]

Param: DRIVE/A, BUFFERS/N

İşi: Dosyalama sisteminin, sürücüler için kullandığı tampon belleğe (cache) ekleme yapar.

Ayrıntı:

Addbuffers, <drive> 'ın cache'lerine <n> ekler. Normalde cache adedi floppy'ler için 5, hard diskler için ise 30'dur. Addbuffers komutu ile bunu artırabilir ve daha hızlı çalışabilirsiniz.

Programın çıkışı ise;

<drive> has <n> buffers

şeklinde olur.

<n> sayısını negatif girerseniz, cache sayısı eksilir.

Örnek:

ADDBUFFERS DF1: 25
df1:'e 25 cache ekler.

ALIAS:

Format: ALIAS [<name>]

[<string>]

Param: NAME, STRING/F

İşi: Komut alias'larını görmek ve set etmek.

Ayrıntı:

Bu komut, komut satırları veya komutlar tanımlamanızı sağlar. Yani "ALIAS <NAME> <STRING>" şeklinde girilen komuttan sonra, her <NAME> girişinizde <STRING> satırı işleme konulur.

Sadece ALIAS komutunu girerseniz, o anki tanımlı alias'ları gösterir.

Örnek:

ALIAS dc "LIST c:"

Bu komutu girdikten sonra, dc yazdığınızda, c: directory'sinin listesi alınacaktır.

ALIAS

dc LIST c:

..

Şeklinde tüm alias'ları görebilirsiniz..

ASK:

Format: ASK <prompt>

Param: PROMPT/A

İşi: Bir script içinde kullanıcı'dan giriş almak.

Ayrıntı:

Ask komutu, o anki aktif shell'e <prompt> satırını girer ve kullanıcıdan giriş bekler. Giriş "Y" (Yes=Evet), "N" (No=Hayır) veya sadece RETURN (N yerine geçer) olabilir. Giriş yapıldıktan sonra condition flag'leri (durum göstergeleri (?!)); eğer "Y" girildiyse 5 (=WARN), "N" girildiyse 0 olur. Sonucu kontrol etmek için IF komutunu kullanabilirsiniz. (Bkz IF)

Örnek:

ASK "Doğru mu?"

Doğru mu?

Ve kullanıcıdan giriş bekler..

Bu aylık yerimiz de burada bitti. Gelecek ay bütün hızımızla komutları vermeye devam edeceğiz. Sorunlarınızı Acil Servis'e yazın.. Bu arada underground dergi piyasasını da takip etmeyi unutmayın (heh heh!)..

Alakasız Not: Dragon, Polyhedron, Heavy Metal dergilerine sahip olanlar beni arasin..

Volkan Uçmak

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

**TURİSTİK EŞYA SATTIĞIMIZI DÜŞÜNEBİLİRSİNİZ
AMA BİZ BİLGİSAYAR SATIYORUZ !
GELİN, FARKI GÖRÜN...**



MERKEZ: SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK, EBUZZIYA CADDESİ ÖZGİRAY PASAJI
KAT:1/32 BAKIRKÖY - İSTANBUL TEL: 542 52 49 - 583 54 03 FAX: 583 54 03
ŞUBE: RAINBOW BİLGİSAYAR, MİMAR KEMALETTİN CADDESİ No: 37/1
SİRKECİ - İSTANBUL TEL: 526 58 37

Arka Kapı



Zaman ne kadar hızlı akıp gidiyor. Oysa daha editörün beni arayıp "Caaan, yazın nerdee?" diye bağırması dün gibiydi. Meğer bir ay daha geçmiş, aynı konuşmayı az önce birkez daha yaptık. Aslında Arka Kapı'sız bir günümün geçtiğini söylesem yalan olur. Bu köşe, istesem bile kesinlikle aklımdan çıkmıyor. Devamlı gelen ve dağlar gibi yığılan "Merhaba, ben de tüyo gönderiyom işte" diye başlayan mektuplar, annemin odamın her köşesinde görüp bana "Oğlum, bu mektupları niye derli toplu tutmuyosun?" diye söylenmesi. Arka Kapı'nın devamlı gündemimde olmasının başlıca nedenleri. Herneyse, en iyisi tüyolarımıza başlayıp güzide dergimizin bu güzide köşesini sizin de şahsi gündemimize sokayım.. Bu ayın ilk tüyosu artık "eski dost" diyeceğim, eski okurlarımdan Emek Aslan'a ait. Emek'e yazdığı her güzel söz için teşekkür ediyor ve gönderdiklerinden işe yarayanları yazıyorum:

STRIKER:

Penaltılarda oyunu "S" tuşu ile slow motion'a alırsanız hem vuruş hem de kurtarışlarda başı kaydedersiniz.

CHASE HQ II:

* Title ekranında "IN A GARDEN" yazın. "T" ile zaman alabilirsiniz. Ayrıca, geçen sayımızda yazdığımız gibi, "H" ve F5'e basılı tutarsanız yol üzerindeki nesneler yok olacaktır.

HONDA RACING:

İlk ekrandaki soruya "M=H.Z" yazın. Artık yoldan çıksanız bile hız kaybetmezsiniz. Ancak space ile pause ederseniz herşey eski haline döner.

Sırada cüzdanımda aylarca dolaşan bir tüyo var. Sahipleri ise Volkan ile Mete. (tüyoyu direk bana vermek yerine mektup olarak atsaydınız cüzdanımda unutmazdım, ehe..). Herneyse, sabreden derviş..

STREET FIGHTER II:

Oyunu daha zevkli bir hale getirmek için Time'i OFF yapın. Sonra adam seçim yerinde Blanka'nın üstüne gelip PATIENCE yazın ve oyuna başlayın. Rakibinizden sürekli dayak yiyin. Enerjiniz kıpkırmızı olunca F10'a basın. Böylece artık hiç bayılmayacak ve enerjiniz bittikçe F10'a basmanıza gerek kalmayacak. Yani, o raund hiç bitmeyecek ve rakibinizle kıyasıya dövüşeceksiniz. Ancak, rakibinizin bazı özel hareketleri enerjinizi düşürebilir. Bunlardan kaçınin.

Sırada bana kocaman bir mektup yazan Alper Yılmaz var. Alper bu ayın şanslılarından çünkü gönderdiği tüyoların hemen hemen hiçbirini yayınlanmamıştı..

ARABIAN NIGHTS:

5. bölümde kahramanımızı oradan oraya tüküren borulardan hedefe götüreni sağ tarafta ortadaki borudur. Bu borudan geçtikten sonra devam ettiğinizde karşınıza çıkan başka bir boru kendinizi ekranda göremediğiniz bir tünele sokuyor. Bu tünelde yol yukarıya ve aşağıya olmak üzere ikiye ayrılıyor. Yukarıdakine zıplarsanız çıkışa gidebilirsiniz. Ayrıca 7. bölüm sonunda üzerinize zıplayarak gelen yaratık ölümsüzdür. Sizin amacınız yerde duran üç adet vanaya vurarak yukarıdaki borulardan akıttığınız suları tepenizde gezinen yaratığa isabet ettirmektir.

DUNE II:

Eğer düşman troop'larından kısa yoldan kurtulmak istiyorsanız, harvester veya herhangi bir tankınızla onların üzerine gidip ezebilirsiniz. Bununla beraber ele geçirmek istediğiniz düşman binasını içine yeterince troop'unuzu move ederek kontrolünüz altına alabilirsiniz.

AFTERBURNER:

Oyun sırasında pause edip "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" yazın. Bunları yazıp, en son "dreams" in "s" sini yazdığınız anda dijitize bir ses "WOW" der. Artık "G" daha fazla missile, "N" extra hak, "<" ile bir stage geri, ">" ile de ileri gidebilirsiniz.

AMAZING SPIDERMAN:

Hiscore ekranına "GENERIC" yazın. Bir sonraki oyunda HELP tuşu ful enerji sağlar.

ATOMIC ROBOKID:

Oyuna başlamadan önceki giriş ekranında "TUESDAY 14TH" yazın. Fire'a basıp oyuna başlayacağınız sırada trainer menüsü çıkar.

Ve şimdi sıra Murat Orel'de. Bakalım ne-ler var burada..

SHADOW DANCER:

Oyun sırasında pause edip "GIVE ME INFINITIVES" yazın, artık ölümsüzsünüz.

THUNDERBLADE:

Oyun sırasında "CRASH" yazın. "HELP" tuşu ile kademe geçebilirsiniz.

DEFENDER OF THE CROWN:

Oyunu yüklerken sürekli "K" tuşuna basın. Böylece şovalye sayınız artar.

PRINCE OF PERSIA:

Oyun sırasında SHIFT-L'ye basın. Böylece baştaki birkaç bölümü oynamadan geçebilirsiniz.

AFTER THE WAR:

Bu güzel oyunun 2. bölümünün şifresi 101069.

LOGICAL:

Kendi oyununuzu yapmak istiyorsanız password kutusuna THE FINAL CUT yazın.

Sırada mektubuna adını yazmayan bir okuyucum var. Tüyoları yayınlanıyor ama adı maalesef.. Sadece zarfa değil, lütfen mektuplarınıza da isimlerinizi yazın..

CRAZY CARS 3:

(Oyunun neresinde yazıldığını belirtmemiş ancak) 130D3 yazarsanız oyunda son-suz boost alırsınız.

ROTOR:

Bölüm kodları..

- | | | |
|--------|--------|--------|
| 1. GAG | 2. LIP | 3. FLY |
| 4. MEN | 5. AWE | 6. TNT |

FAST EDDIE:

Bilgisayar atış yaptığı sırada sağ mouse düğmesine basıp "YES" seçeneğini seçerseniz bilgisayarın atışı faul olarak kabul edilir ve atış hakkı size geçer.

Arggh!. İşte ismini mektuba yazmayı unutan birisi daha. Ne yapalım, biz yine de teşekkür ederek tüyolarını yayınıyoruz:

SUPER CARS:

Oyunda adınızı RICH olarak girin.

KARATE KID II:

Oyunda P tuşu ile bölüm geçebilirsiniz. (ilginç.. P ile pause olmaz mıydı?)

POPULOUS:

Açılış ekranında KILLUSPAL yazarsanız 999. kademeyi oynarsınız.

Ve bu aylık Arka Kapı'nın geri kalan kısmını haklı bir şekilde Muder'e ayırıyorum. Muder özellikle biz Ankara'lı yazarların yıllık mektup ihtiyacının yarısını karşılayan bir text canavarı. Sadece ben ayda rahat bir 20-30 mektup alıyorum ondan. Muder, İstanbul'a geldim, buradaki yazarlar da senden mektup aldıklarını söylediler. Eh, ne diyeyim, Allah koluna kalemine kuvvet versin!

FAST FOOD:

Oyunu pause edip 4 kez DEL'e basın. Birşey olmadı gibi görünse de oyuna başla-

yınca trainer olduğunu anlayacaksınız. Ancak bu tüyo oyunun tüm versiyonlarında çalışmıyor.

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP.:

Gol atmak için kornerin kullanıldığı yerden yaptığınız ortaya kaleci ters bir şekilde uçunca, çizginin orada bekleyen adamla topa vurun. Bu pozisyon genellikle gol oluyor(muş.. Muder öyle diyo..).

FRENETIC:

Oyunda tek kişi başlayıp son hakkınızdayken joystick'i çıkartıp mouse portuna takın. İşte 5 hak!

ASTRO MARINE CORPS:

Bazı level kodları:

03- DISCOVERY	07- DAGOBAB
09- BERLICANT	11- KRULL
13- METROPOLIS	

BAAL:

Hi-score ekranına LOVENBUNDLE yazın. İşte cheat-mode artık aktif!

DOGS OF WAR:

Bayağı eski ancak çok güzel bu oyunun tüyosu ise şu: Açılışta TIMBO yazın ve daha sonra F5'e basın. Artık ölümsüzsünüz.

DRAGON NINJA:

Tüm zamanların en baba oyunlarından olan Dragon Ninja'da TERRIFIC yazın ve F3 ile extra hak alın. "L" ile de bölüm atlayabilirsiniz.

BRAT:

Bölüm kodları..

02- MINEMOTO	03- SASUTOZO
04- SUMATZEE	05- NOKITAGO
06- ITSANONO	07- MOZIMATO
08- HOZITOMO	09- MOKITEMO
10- ZUMOHATO	11- CHANASTU
12- NAGAITSU	

BATTLE ISLE'93:

Haziran sayısında yayınlanan bu güzel oyunun bölüm kodları:

01- FIRST	02- GHOST
03- GAMMA	04- MARSS
05- EAGLE	06- METAN
07- FOTON	08- POLAR
09- TIGER	10- SNAKE
11- ZENIT	12- DONNA
13- VESTA	14- OXXID
15- DEMON	16- GIANT

1 Player bölüm kodları ise şöyle:

01- CONRA	02- PHASE
03- EXOTY	04- MOUNT
05- FIGHT	06- RUSTY
07- FIFTH	08- VESUV
09- MAGIC	10- SPACE
11- VALEY	12- TASTY
13- TERRA	14- SLAVE
15- NEVER	16- RIVER

HAEGAR:

2- FEAFGN	3- JVSAMSK
4- ASGAPQ	5- UWFXPZ
6- PSXRIC	7- DYAETG
8- WZFILD	

HUDSON HAWK:

Açılış ekranında SCIENCEFICTION yazın.. Bilin bakalım nooluyoo..

GOOBLINS:

İşte bölüm kodları..

02- VQVQFDE	03- ICIGCAA
04- ECPQPCC	05- FTWKFN
06- HQWTFWF	07- DWNDGBW
08- JCJCJHM	09- ICVGCCT
10- LQPCUJV	11- HNWVGKB
12- FTQKVL	13- DCPLQMH
14- EWDGPNL	15- TONGTOV
16- IQDNKQO	18- KKKPURE
19- NGOGKSP	20- NNGWTO
21- TQNGFVC	

GOAL:

Ve işte büyük ihtimalle son zamanların en önemli tüyosu.. Copyright 1993 by Muder Inc. Bir adet Action Replay'niz varsa, 1. oyuncu için (yani scoreboard'da solda görünen oyuncu için) gol adresi: 10403. 2. oyuncu için ise adres 10405. Muder bu adresle Juventus'u 256'ya 5 yenmiş.. ehi..

DRAGON'S LAIR:

Bu oyunu bir çizgi film gibi sonuna kadar hiçbirşey yapmadan seyretmek istiyorsanız, oyunda krediniz bitince ESC-R-I-L-N tuşlarına beraberce basın.

E-SWAT:

Oyunu P ile pause edip JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU yazın. (The KLF, aha aha aha..) Artık 99 hakkınız var.

ARKANOID-REVENGE OF DOH:

Bu oyunda öldükten sonra açılış ekranına DALEY-88 yazarsanız kaldığınız bölümden devam edersiniz. Yine aynı biçimde MAGENTA yazarsanız "S" ile bölüm geçersiniz. Bunları büyük harflerle yazmalısınız.

NEW ZEALAND STORY:

Ekranda "press fire" yazısı belirince hiç aralıksız MOTHERFUCKENKIWBASTARD yazın. Ne ayıp ama naapalım, trainer için yazacak..

BATTLE SQUADRON:

Bu oyuna yeni bir tüyo daha var. Açılış ekranında ELECTRONICS yazmayı deneyin.

NEVERMIND:

Nirvana'nın albümüyle adaş olan bu oyunda 328 GTS yazmayı deneyin. Sonra da farenizin sağ gözüne parmağınızı sokun. Artık bölüm atlayabilirsiniz.

Muder'e bir not daha. Daha elimde tüyolarla dolu, ayıkladığım 6 mektup daha var. Ayrıca, Clique'e girmen için iyi bir grafikler olman yeter. (Çünkü çok ihtiyaçları var) İlgi-lenen grafikler varsa benim adresime yazsınlar, ben kendilerine iletirim. Son olarak, Muder, güzel mektupların için kocaman bir SAĞOL!

SORULAR-SORUNLAR

1- Miss Blondy adıyla yazan okurumuz WEEN'de takıldığını belirtmiş. Bu oyunda KRAAL ile karşılaştığı sahneden sonra KRAAL'ın mahzeninde hapis kalıyormuş. Elinde sadece bir NAIL ve HEART varmış. Metal çubukları kaldırıp oradan nasıl kaçabilirmiş?

2- Ankara'dan Tunca Vanlı'nın birkaç sorusu var. Bunlardan ilki Body Blows ile ilgili. Bu oyunda rakibine yenilip bir daha dövüşmek istediğinde enerji ve skorların gösterildiği bölümün grafikleri bozuluyormuş. Bunun nedenini merak etmiş.

Cracker grupların arasında en önemli olaylardan biri, bir oyunu ilk olarak piyasaya sürmektir. (First Release) Ve gruplar bir-biriyle yarışıp "çabuk kırayım!" diye uğraşırken oyunlarda bazı noktaları bozabiliyorlar. Senin oynadığın versiyon ilk piyasaya sürülen ve dolayısıyla ilk Türkiye'de dağılan versiyonu. Bu versiyondan 1 gün sonra CRYSTAL grubunun versiyonu piyasaya çıktı ve tamamen çalışıyor. Bende vardı ama sildim. Nereden bulabileceğini ise bilmiyorum.

Tunca'nın ikinci sorunu ise Goal ile ilgili. Bu oyunun kendi bilgisayarında çalışmadığını söylemiş. Nedenini sormuş. Tunca, bilgisayarının konfigürasyonunu bilmeden birşey söyleyemem. Bana kullandığın bilgisayarın tam tanıtımını yaparsan (ne kadar hafızan var?, hard diskin var mı? vs vs..) belki yardım edebilirim.

Evet, bu aylık da bu kadar. Bu yazıyı ilkört dereceli okulların açıldığı gün yazıyorum. Hepinize bol şanslar. (Buna gayet ihtiyacınız olacak, ehe..) Ayrıca 2 haftadır Mariah Carey "Dream Lover" adlı single'ıyla Amerika, Almanya, Avustralya ve hatta Türkiye pop listelerinde 1 numara.. Yep, great! Müzik demişken.. Aranızda CD Single'ı olan var mı? Bilgisayardan sonra en büyük zevkim şarkıların REMIX versiyonlarını dinlemektir. Bende yaklaşık 50 adet single var. Eğer aranızda benimle single değiştirmek isteyen olursa veya benden başka bir Remix delisi daha varsa bana yazsın. Hiç olmazsa Remix'leri kasete çekip değiştiriz..

Sevgiler..

CAN YALÇIN

PK.148, 06660
KÜÇÜKESAT
ANKARA

MARMARA BİLGİSAYAR

YİNE SİZ **AMIGA** OKUYUCULARININ HİZMETİNDE



SUNAR

STAR LC24-20 II

Baskı Metodu	: Dot Matrix Printer
Baskı Kafası	: 24 Pin
Baskı Hızı	: 10 cpi 12 cpi 15 cpi
	HSDraft 210 cps
	Draft 167 cps 200 cps 250 cps
	LQ 56 cps 67 cps 83 cps
Baskı Yönü	: HS-Draft, Draft, LQ, grafik mod: Çift yönlü, mantıksal tarama.
LF (inç)	: 1/6, 1/8, 7/60, 7/72, n/72, n/180, n/216, n/360
Buffer	: 39 KByte
Satır Uzunluğu	: 80 kolon (10 cpi'da)
Baskı Rengi	: Siyah
Grafik	: 24 Pin'de maksimum 360 dpi
Boyutlar	: 150 x 440 x 330 mm
Ağırlık	: 6.4 Kg
Özellikleri	: Üstten, arkadan ve alttan kağıt besleme, 5 LQ fontu, sessiz çalışma, EDS Switch'leri, LC görüntü birimi, font kartuşu için slot, kendi kendini test etme, kağıt park etme fonksiyonu, data sıkıştırma opsiyonu.

STAR LC24-200 Renkli

Baskı Metodu	: Dot Matrix Printer
Baskı Kafası	: 24 Pin
Baskı Hızı	: 10 cpi 12 cpi
	HSDraft 222 cps
	Draft 167 cps 200 cps
	LQ 56 cps 66 cps
Baskı Yönü	: HS-Draft, Draft, LQ, Bit Image: Çift yönlü, mantıksal tarama.
LF (inç)	: 1/6, 1/8, n/60, n/72, n/180 ve n/360
Buffer	: 30 KByte
Satır Uzunluğu	: 80 kolon (10 cpi'da)
Baskı Rengi	: Sarı, turuncu, kırmızı, yeşil, mavi, mor, siyah
Boyutlar	: 156 x 463 x 356 mm
Ağırlık	: 6.6 Kg
Özellikleri	: Üstten, arkadan ve alttan kağıt besleme, itme/çekme traktör switch'leri, 5 LQ fontu, sessiz mod, font kartuşu için slot.



5.000.000.-TL.

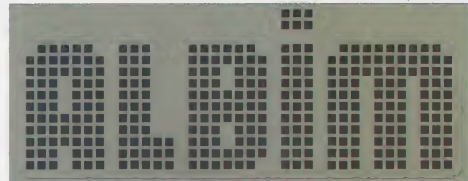


5.700.000.-TL.

SİPARİŞLER AMİGA DERGİSİNDEN KARŞILANABİLİR.
AMİGA DERGİSİ TELEFON: 0216 - 414 24 37



Türkiye Tek Temsilcisi



BİLGİ İŞLEM - İTHALAT VE TİCARET A.Ş.



TELE MESAJ
İLETİŞİM HİZMETLERİ A.Ş.

Yeni süper eğlence hatları

Türkiye'nin her yerinden 1 dakikası 8.333.- TL'dir.

VAN DAMNE BRUCE LE'YE KARŞI



Rakibini yen, Altın Kemerini kazan

900 909 058

Azami servis süresi 4.5 dakikadır.

900 909 060

Dövüş ustalarının dev rövanşı...
Altın Kemerini koru.



Azami servis süresi 5-6 dakikadır.

GRAND PRIX



900 909 061

Dünyanın en büyük yarışına,
en ünlü otomobillerle katıl. Kupayı kazan.

Servis süresi 5-6 dakikadır.

CONNAN

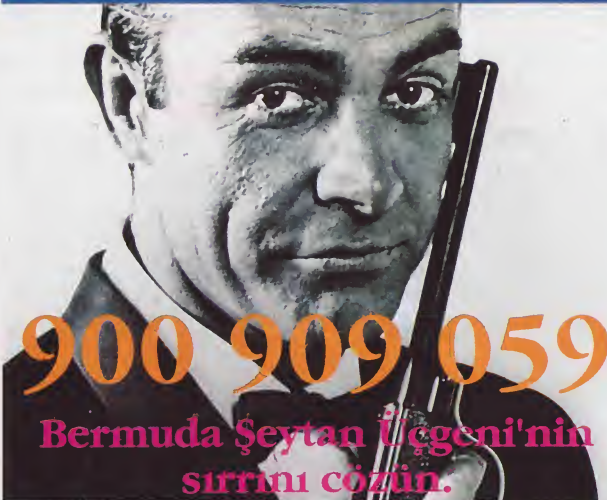


900 909 065

Kara Korsanlara karşı.

Servis süresi 6-8 dakikadır.

007 J. BOND



900 909 059

Bermuda Şeytan Üçgeni'nin
sırrını çözün.

Servis süresi 4-7 dakikadır.

DİNOZORLAR



900 909 073

Ya gelirlerse?

Dinozorlar dünyayı işgal ediyor.
İnsanlığın geleceği
telefonun tuşlarında ve senin ellerinde.

Servis süresi 5-7 dakikadır.



*Siyaset hayatınız burada geçecek.
Sakin rüşvet yemeyin.*



*Bulunduğunuz yer kentin meydanı.
Dolaşırken belki bir tanıdığa rastlarsınız.*

THE PATRICIAN

STRATEGY



Oldukça çekici ve zekice hazırlanmış bir strateji oyunu. Ayrıca multi-player opsiyonu sayesinde aynı anda 4 kişiye kadar oyuncu ile oynanabilmesi, bu 14. yüzyılda Avrupa'da geçen ticaret oyununu daha da etkileyici ve eğlenceli kılıyor.

14. Yüzyıl

14. yüzyıl Avrupa'sı hakkında pek bilgisi olmayanlar için, bu oyun aynı zamanda küçük bir tarih bilgisi niteliğinde. *The Patrician*'da geçen zamanda yaşam savaşı veren bir tüccarı oynuyoruz. Gelelim ortama; o zamanlar oldukça değişti, zamanın Avrupa'sı büyük bir değişim içerisindeydi. Hansaetic League (şimdiki tüccar toplulukları gibi birşey) Avrupa ticaretini temsil ediyordu ve hedefleri ise, büyük şehirler arasında gümrüksüz ticareti sağlamaktı. Eh, 600 yılda pek birşey değişmemiş değil mi?

*Şehrin
limanında
geminize
bakım
yaptıra-
bilirsiniz.*



Hansaetic League'in temsil heyeti ise büyük limanların yöneticilerinden oluşuyordu. Bu heyetin başında ise Alderman vardı. Biz oyuna işe yeni başlayan küçük bir tüccar olarak başlıyoruz. Hedefimiz ise yönetici Alderman seviyesine gelebilmek, yani işimiz oldukça zor. Bunu sağlamak için ticarete atılmalı ve elimize geçen paraları bir kenara toplamalıyız. Çünkü bu para ileride politik kariyerimiz için gerekecek (ne de olsa para güç demektir). Tabii sadece para

da yetmiyor, mutlu bir evlilik yapmış olmanız yeterli derecede oy almanızı sağlıyor. Aksi taktirde günümüz politikacılarının benzeri durumlarda düştüğü hale düşersiniz.

Tamam, yeteri kadar politikaya daldık, şimdi biraz da oyuna bakalım. İşin başında sadece bir gemi ve 100 Thala'nız (para birimi) var. Birikiminizi yükseltmenin tek yolu ise çeşitli mallarla ticaret yapmak. Ticaret pek de kolay bir iş değil, mallarınıza uygun fiyat bulabilmek için limandan limana dolaşmak gerekebilir, hatta geminizdeki malları satmak için uygun fiyat bulamayıp zararına satmak zorunda kalabilirsiniz ama daha iyi bir çözüm yolu - eğer yeterli paranız varsa - malları bir depoya koyup daha sonra satmak. Tabii ticaretten yeterince anlıyorsanız yazın mısır ucuzken stoklayıp kışın satarak parayı toplarsınız.

Kredi

Eh, sanırım en büyük problem de yeterli para olmayışı. Şarap veya biber gibi malları çok ucuza bulup alacak kadar para bulunmaması oldukça üzücü. Bunun çözümü kendi yağınızda kavrulup daha ucuz mallarla ticaret yapmak olabilir veya bir diğer çözüm olarak sevgili faizcinizle bir anlaşma yapıp borç para almayı ve tabii bunun riskine katlanmayı görebilirsiniz. Riski ise, borç aldığınız paranın ödeme zamanlarında ye-



*O kadar çok işimiz var ki,
sahilde bir yürüyüşe bile çıkamıyoruz.*

terli parayı bulamadığınızda kendini gösteriyor. Kredi aldığınız kişiler önce yanınıza yapıp paralarını istiyorlar ve eğer elinizde yoksa gemilerinizden birine veda ediyorsunuz. Bu oldukça büyük bir kayıp çünkü ticaret hayatınıza büyük bir darbe alıyorsunuz. Tabii istediğiniz büyüklükte ve hızda bir gemiyi istediğiniz tersanede yaptırmanız mümkün. Seçtiğiniz gemi taşıyacağınız malın çokluğuna ve yetiştirmeniz gereken zamana bağlı olmalı. Ne de olsa fazla para harcamamak gerekli. Tabii bu yolculuklar sırasında gemileriniz aşınıyor ve tamir ihtiyacı ortaya çıkıyor. Çeşitli yerlerde tamir yaptırabilirsiniz fakat bunu atlar ya da yeterli parayı bulamazsanız gemileriniz zamanla yaşıyor hatta bir fırtınada batabiliyor. Bu batma sonrasında ya tüm mallarınızı kaybediyorsunuz ya da daha kötüsü geminizi ve



17 şehir arasında seçim yapmanız gerekiyor.

HİÇ DÜŞÜNDÜNÜZ MÜ ?
HER DİLDE
HER GÖNÜLDE
NEDEN ?
UFO BİLGİSAYAR

- ☞ Bilgisayarcı denince hepsini aynı sanmayın. Yapılan iş aynı olabilir ama UFO BİLGİSAYAR samimi ve sıcak ortamıyla sizleri kucaklar.
- ☞ PC, AMIGA ve COMMODORE müşterileri, son oyunların amansız takipçisi UFO BİLGİSAYAR sizleri de bu ortama bekliyor.
- ☞ İnanılmaz arşivi ile UFO BİLGİSAYAR, Anadoluyu da unutmuyor. Tüm bilgisayarlılar, arşivinizi geliştirmek istiyorsanız bir fax yeter. Aşağıdaki hesap numarası sizler için.....
- ☞ UFO BİLGİSAYAR, bilgisayarla ilgili her türlü sorunuzda yakın dostunuz. Yan ürünlerde herşeyi kolayca bulabileceğiniz ikinci adresiniz.

SİZLERİ HEM ÇOK SEVER,
HEM DE SAYARIZ
ÇÜNKÜ BİZ
UFO BİLGİSAYARIZ
UFO UZAYDA DEĞİL.....

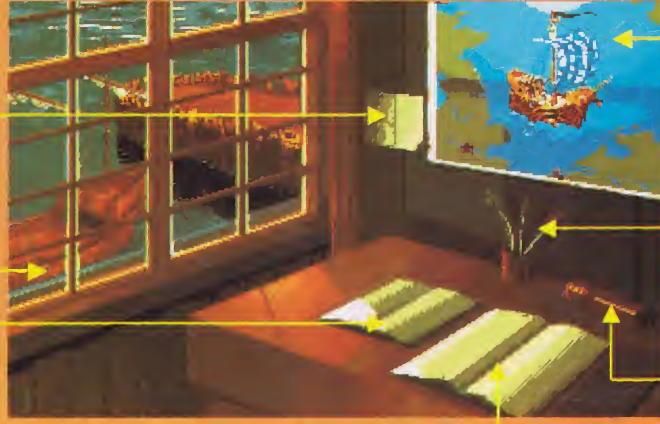
AKKURT SOKAK No: 15/B
Suadiye - İSTANBUL
Tel: 372 33 03
Fax: 345 42 33

AKBANK SUADIYE ŞUBESİ
BAHAR BAHTİYAR
4605 - 2

OFİS

Duvarda Haritanın Solundaki Kağıt: Borçlarınızın ve kredi aldığınız kişilerin bulunduğu şehirlerin listesi bulunuyor.

Pencere: Buraya tıklayınca tekrar dışarı, limana çıkarsınız.



Küçük Defter: Tüm kişisel bilgiler yer alıyor. Bunlar; Medeni haliniz, ofisteki ve gemideki paralarınızın miktarı, gemilerinizin demirli olduğu limanlar, yanınızda çalışan işçi sayısı ve gayrimenkullerinizi.

Büyük Defter: Tüm satınalma ve satma işlemleri buradan gerçekleştiriliyor. Kısacası genel ticari işlemler.

mallarınızı güvertedeki tüm personelinizle birlikte açık denizin koyu sularının dibinde bulabiliyorsunuz. Tabii bu da oldukça üzücü bir sonuç.

Patron Bey

Eleman almak veya işten atmak elinizde. Gemide adama ihtiyacınız varsa etraftaki sarhoşlara tıklayarak kişi başına bir Thala vererek işe alabilirsiniz. Eğer depoda adama ihtiyaç varsa o zaman etrafta sessizce oturan adamlardan seçmelisiniz. Önde duran sert bakışlı adamlar ise sizin silah aldığınız tüccarlar. Silahlara gerçekten ihtiyaç var çünkü açık sular pek de tekin değil, korsanlar ve hatta canavarlar, şöhrete giden yolda birer engel olarak karşınıza çıkacaklar. Bu gibi durumlarda tüm planlarınız değişebilir ve hiç de istemediğiniz bir yerde yolu değiştirmek veya en yakın karaya gitmek gerekebilir. Tabii bu da işleri yoluna koymanızı zorlaştıracaktır. Daha da şanssız iseniz saldıran korsanlara karşı verilen savaşta kaybedebilirsiniz. Bu da tam gelişmeniz gereken zamanda filonuzdan bir gemi eksilmesine neden olur.

Küvet Vakti

Zorlu zamanları atlattıp işleri yoluna koyduğunuzda ise topladığınız paraları politik geleceğinize yatırıp kendinizi geliştirmeli ve Hansaetic League'de Alderman olmalısınız. Politik gücü elde edebilmek için oldukça popüler olmalı ve konsülün tüm üyelerine kendinizi kabul ettirmelisiniz.

Kendi şehrinizde popüler olmanın birkaç yolu var. Biri de hemşerilerinize müthiş parti vermekten geçiyor. Bunun tek bedeli ise masraflar. Pek kolay olduğunu sanmayın çünkü gelen insanları yeterince doyuramazsanız eve aç dönerler ve bu durumdan hiç de hoşlanmazlar. Ancak onlara mükemmel bir parti sonunda şişkin bir göbekte eve dönme imkanını verirsiniz sizin çok iyi bir politikacı olacağınızdan emin olacaksınız.

Aslında yeterli oy toplamak için yapmanız gereken şey konsül üyelerinin gittiği yerel banyolara gidip bir küvete yerleşmek ve yanınızdaki üyeye rüşvet vermek. Ancak bunun da riskleri var. Eğer görülürseniz veya rüşvet vermeyi teklif ettiğiniz kişi bu teklifinizden pek hoşlanmaz ise çeşitli şantajlara maruz kalabilir veya gerekli mercilere

şikayet edebilirsiniz. Bu da mahkeme huzuruna çıkmanızı gerektirir. Eğer suçsuz bulunup affedilmezseniz ceza ödememiz gerekecektir. Şikayet edilmezseniz şantajcınızla yüzyüze gelip onu biraz beslemeniz gerekecektir (tabii tavukla değil).



Burda sizinle çalışmaya can atan pek çok işsiz var.

Oyunun Kontrolü

Kontrol konusunda oldukça büyük rahatlıklar var. Bu tür birkaç oyunda da kullanılan sistem ise sol tuşla işlem yapma ve sağ tuşla bir önceki ekrana geri dönmeye dayalı. Bu ise rahat bir kullanım sağladığı gibi, ikonların anlamları gibi şeylerle uğraştırmıyor ve oyuncunun tüm dikkati oyuna yönlendiriyor.

The Patrician'ı oynarken ekrana yapışacak ve politik kariyerinizi su yüzünde tutabilmek için canınızı dişinize takacaksınız, ama bu Akdeniz'de yüzerken ıslanmamaya çalışmaya benziyor.

The Patrician, en baba platform oyuncusunu bile kendine bağlayabilecek kadar güzel, kompleks ve alışkanlık yapan bir oyun.

Çilek

Selam yine
biz geldik
Banker Bey,
merak
etmeyin
borcumuzu
gelecek ay
ödeyeceğiz
fakat önce
biraz daha
borç alsak
diyordum.



40

ICE
1 MByte
3 Disket
Billboard'da
4 numara



90



GENEL

80

CLUB ANKA 3 YAŞINDA

Club Anka'yı bugünkü yerine ulaştıran, 7'den 70'e bütün değerli üyelerimize, dost ve müşterilerimize teşekkürlerimizi sunarız.

Club Anka'dan üçüncü yıl hediyeleri

ANKA BBS

1 Ekim 1993 tarihinden itibaren resmen faaliyete başlayacak 9600/14400 bps modem hizmetleri ve bilgi alışverişi için legal data bank

9-1-288 78 83

hattından hizmetinizde.

HER GÜN 24 SAAT AÇIK MODEM HATTI

ANKA TELESERVICE

Günün, gecenin her saatinde istek ve APS siparişlerinizi mesajlarınızı bırakabileceğiniz telesektörlü bilgisayar kayıtlı açık hat:

9-1-288 35 34

24 SAAT HİZMETİNİZDE

SPC PC'LERİ SATIŞI

386/486/SX/DX serileri
40/80/105/120/240 MB
HD'ler
SVGA/MVGA monitörler
İlave ram
3.5-5.25 Floppy
PC Joystick
PC Mouse
Sound Blaster 2.0 PRO
Printer/Seçenekleri

İNANILMAZ FİYATLARDA

ZENGİN ÇEŞİTLER

- ★ Amiga 100/PC/Commodore 64 Bilgisayar ve Monitörleri satışı...
- ★ Amiga birim Modülleri/Her çeşit Amiga ve PC mouse...
- ★ Amiga 3.5" Ext. Driver'lar/Her çeşit adaptörler...
- ★ Amiga'nızı 64 kanal TV'ye çeviren uzk. kum. RECEIVER'lar...
- ★ Amiga 1MB, 2MB EK RAM kartları/Amiga ve C-64 entegreleri...
- ★ Amiga 80, 120'lik disket kutuları/8'lik disket çantaları...
- ★ Amiga mousepad çeşitleri/mouseholder/mousecover/mousecleaner...
- ★ Amiga Joystick ve Quickjoy serileri, her çeşit orjinal joystickler...
- ★ Amiga 3M, Sony, Lambda, CMC, Media, NN 3.5"/5.25" disketler...
- ★ Amiga karşı anavirüs/Temizlik setleri/Floppy temizleme disketleri...
- ★ Amiga masaları/Monitör standı/Prostand...
- ★ Amiga kablolar/bağlantı birimleri/Prof. Midi/Kartuşlar...
- ★ Amiga emülatör/Multi kablolu joystick portları...
- ★ Amiga PC, C-64, Amstrad için en yeni orjinal TATKOM oyunları...
- ★ Amiga dergiler/Yayınlar, Kitaplar, Masaüstü Yayıncılık Programları...
- ★ Amiga Grafik Printer'lar, ALBIM ürünleri...

BOMBELİ EKRAN FİLTRELERİ YALNIZ BİZDE...

- ★ Amiga ekranlarına karşı gözlerinizin koruyucusu...
- ★ Amiga SFI VE BOMBELİ MONİTÖRLER İÇİN...

AMIGA/PC/C-64 MINI ARŞİV KAMPANYASI...

- ★ Amiga/PC/C-64 en seçkin, olumsuz, sevilen AMİGA/PC/C-64 Oyunları...
- ★ Amiga/PC/C-64 utility programları 10/25/50/75/100 disketlik (3.5"/5.25")... Setler...
- ★ Amiga/PC/C-64 ürünleri indirimli fiyatlarda... İsteyene kutusuyla...
- ★ Amiga/PC/C-64'nin her yerine APS ödemeli gönderilir...
- ★ Amiga/PC/C-64 disketlik AMİGA/PC/C-64 oyun ve utility arşiv listemizi isteyin,...
- ★ Amiga/PC/C-64'nin oyunlarını siz seçin... Arayın, sorun...

VIDEO KASETLERDE BİNLERCE OYUNUN TANITIMI...

- ★ 5000 Amiga oyununu paket halinde video kasetlerde görerek tanıma imkanı...
- ★ İsteyene oyun tanıtım video kasetleri ödemeli gönderilir...

TÜRKİYE'NİN HER TARAFINA APS ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR...

- ★ Tatil ve Pazar günleri dahil hergün 09.00/20.00 arası hizmet...
- ★ Üyelere indirim, Türkiye'nin her yerine servis ve dağıtım...
- ★ 2 Fotoğraf, yalnız 50.000TL. göndererek üye olabilirsiniz...
- ★ En yeni oyun ve programları gününde indirimli alabilirsiniz...
- ★ Gününde tamir ve bakım servisi...

GENİŞ BİLGİ VE İZAHAT:CLUB ANKA

TLF:272 05 44/288 35 34

FAX:288 78 83

SINIRSIZ PROGRAM ARŞİVİ



**CLUB
ANKA**

BİLGİSAYAR MERKEZİ

YILDIZPOSTA CAD. AYYILDIZ PASAJI No.13

GAYRETTEPE / İSTANBUL

TLF: 272 05 44 / 288 35 34

FAX: 288 78 83



PUZZLE & QUIZ



Geçen gün elime **ONE STEP BEYOND** isimli bir oyun geçti. Baktım **OCEAN** imzasını taşıyor. Merak edip oyunu yüklediğimde aslında bir arcade oyunuyla karşılaşacağımı sanıyordum (niye acaba!). Ama karşılaştığım oyun şirin bir zeka oyunuydu. Oyunumuz orta derecede bir zeka oyunu. Oynamak için saatlerce kafa patlatmanız gerekiyor. Oyunu alacaksınız, boş bir zamanınızda takacaksınız drive'a geçeceksiniz karşısına sakın sakın oyunu bilmem kaçınıcı level'a kadar oynayacaksınız kodunu yazıp bir kenara, kalkacaksınız başından. Bu oyun işte öyle bir oyun (aslında biz bu oyunu geçen ayki Interlace'de biraz tanıtmıştık ama neyse!).

Oyunda Cips delisi şirin (!?) bir köpeği kontrol ediyorsunuz. Kahramanımız bir paket dolusu cipsi alıp bilgisayarın karşısına geçiyor başlıyor oyununu oynamaya. Der-



ken cips'ten aldığı ilk parçayı ağızına atar atmaz kendini bilgisayarın içinde buluyor. Üstelik kendini bir anda içinde bulunduğu oyunun ödülü sınırsız sayıda cips. O cips senin bu cips benim derken kahramanımız kendini o platformdan bu platforma atarken buluyor. Çünkü bir cips paketinden diğerine ulaşması için platformları kullanması gerekiyor. İşte burada devreye siz giriyorsunuz ona bu yolculuğunda yardım ediyorsunuz.

Oyunun kuralları basit. Bir paketten diğerine ulaşmak. Fakat bu arada yapmanız ge-

PLATFORMLAR



Üzerinden zıplandıktan sonra kapanır.



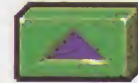
Sırasıyla kapatılması gerekir.



Bu platform sürekli açıp kapanır.



Bu ise yan platformları açar.



Bu platform sizi iki kat yukarı yollar.



Bu da sol üste yollar.



Bu platform sürekli açık kalır.



Bir süre bekledikten sonra kapanır.



Bu platform yan platformları kapatır.



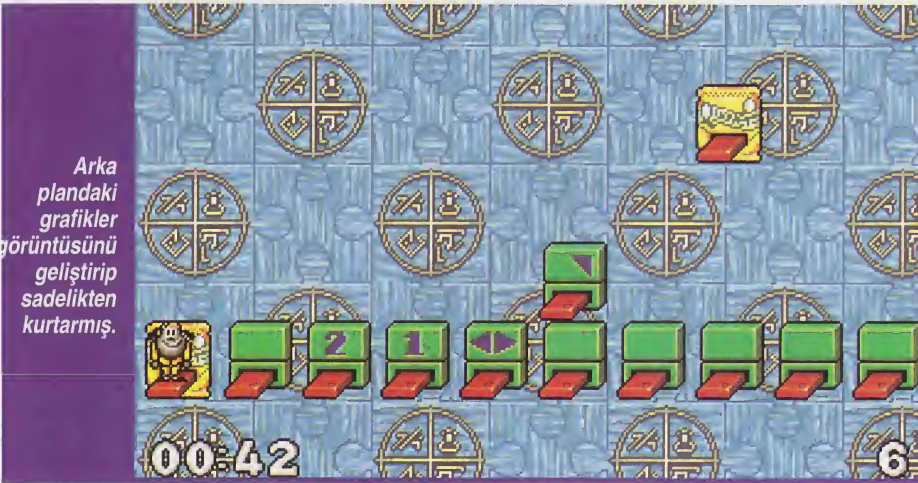
Bütün çaprazlarını kapatır.



Sizi bir aşağıya düşürür.



Bu platform da sizi sağ üste yollar.



reken şey bütün platformları yok etmek. Üzerinde durduğunuz platformda herhangi bir işaret yoksa diğer platforma zıpladığınız anda o platform yok olur. Fakat platformların çoğu üzerindeki işarete göre bir çok işleve sahiptir. Bu platformları tablodan görebilirsiniz. Şimdi bir de kahramanımızın hareketlerinden bahsedelim. Joystik kolunu



SÜER ELEKTRONİK

Adres: Bahariye Cad. No: 65/2 Kadıköy/İSTANBUL Tel:346 24 00 Fax: 346 34 12

AMIGA - COMMODORE 64 - TEYP VE DİĞER BİLGİSAYAR AKSESUARLARINIZI EMİN ELLERDE TAMİR ETTİRİNİZ.

**BİZ EN KISA SÜREDE VE GARANTİLİ OLARAK ONARIR,
YANINIZDA DENER, CİHAZINIZIN NEDEN ARIZA YAPTIĞINI SİZE
ANLATIR VE TAMİR GARANTİ FİŞİ İLE SİZE TESLİM EDERİZ.**

PAROLAMIZ : GÜVEN

İŞARETİ : SÜER

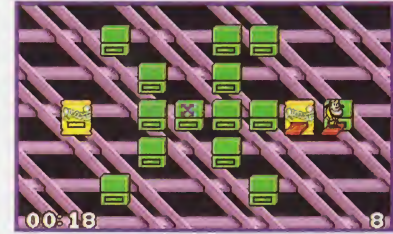
**NOT: Cihazınızı tamire vermeden önce bizi arayın, neden arıza yapmış
olabileceğini, ne arızası olduğunu danışın, sonra tamir ettirirsiniz.**

BİR BİLENE DANIŞMAK AKILLI İŞİ..

ateşe basmadan sağa veya sola çektiğinizde hemen yandaki platforma atlar. Eğer ateşe basarak sağa sola çekerseniz yanındaki platformu atlayarak bir sonraki platforma zıplarsınız. Joystick kolunu yukarı çaprazlara ittiğinizde o yönde yakın platforma atlar. Eğer ateşe basarak yukarı çaprazlara çekerseniz bu kez yüksek bir atlayış yaparak daha yüksekteki platformlara zıplarsınız. Alt çaprazlardaki yakın platformlara ulaşmak için kolu yine o yöne çekmelisiniz. Ateşe basarak o yöne çekerseniz yine aynı şekilde daha uzaktaki bir platforma atarsınız. Bütün platformları yokedip diğer cips paketine ulaştığınızda sevimli köpek hemen cipslerin içine dalar ve diğer bölüme geçersiniz. Her bölüm geçişinizde size bir password ve jeton verilir. Örneğin yanlış bir atlayış yapıp yanarsanız size bu level'ı baştan mı oynayacaksınız, yoksa jeton kullanacak mısınız

diye sorulur. Eğer jeton kullanırsanız o hatalı hareketi yapmadan bir önceki hareketten oyuna yeniden başlarsınız. Az daha unuttuyordum, her zeka oyununda olduğu gibi bu oyunda da zaman kısıtlı ve oyun ilerledikçe bu süre hep başınıza dert açıyor. Oyunun zorluk derecesi deminde bahsettiğim gibi çok iyi ayarlanmış. Bu sanırım biraz da programcının tarzı olsa gerek çünkü ilk oyunu olan Push Over da aynen bu oyun gibi zevkli ve insanı zorluklarla sıkmıyordu. Bu oyunda da ilki gibi en basitten başlayan bölümleri geçerken siz farkına varmadan platform çeşitleri artıyor ve siz bu yeni platformları deneyerek öğrenmeye başlayınca daha büyük zevk alıyorsunuz. Oyun çeşitli ana bölümlere ayrılmış. Her ana bölüm yaklaşık dokuz ufak bölümden oluşuyor. Ben daha mutlu sona ulaşamadım. Fakat ilerleyebildiğim kadarıyla bütün şifreleri sizler için yazdım.

46)27968 47)30541 48)58509 49)23514
50)16487 51)40001 52)56488 53)30953
54)21905 55)52858 56)09227 57)62085



*Nee, sadece
18 saniye
mi var ?
Bu haksızlık
ama.*

Son söz olarak söyleyeceğim tek şey bu oyunu alacağınız bir kaç oyunun arasına katmanızdır. Alın ve adventure'lara kafayı taktığınızda, stratejilerde sonuç hep hüsran olduğunda ve arcade oyunlarında atılan her mermi sanki size isabet ediyormuş gibi geldiğinde bu oyun aklınıza gelsin.

ERCÜMENT SEZER

Bölüm kodları:

10)16720 11)43893 12)60613 13)38970
14)34047 15)07481 16)41528 17)49009
18)25001 19)08474 20)33475 21)41949
22)09888 23)51837 24)61725 25)48026
26)44215 27)26705 28)05384 29)32089
30)37473 31)04026 32)41499 33)45525
34)21488 35)61477 36)22965 37)24442
38)47407 39)06313 40)53720 41)60033
42)48217 43)42714 44)25395 45)02573



*3.level da başka bir şey
beklenmezdi zati.*

SES

75

OCEAN
1 Disket
512 KByte
Billboard'da
6 numara

GRAFİK

90

GENEL

80



HANNIBAL



STRATEGY

Şu son bir kaç aydır strateji hastaları oldukça iyi bir dönem geçirdiler. Ard arda gelen strateji ağırlıklı oyunlar sanırım bir çok kişiyi tatmin etti. Yine de hala doymadıysanız, hala utanmadan "daha daha" diyorsanız işte size yepyeni bir strateji oyunu daha: **HANNIBAL**. Oyun yeni bir oynanış sistemine ve farklı bir bakış açısına sahip olabilir. Fakat konu olarak bugüne kadar en çok işlenen, didik didik edilen bir konu: Roma savaşları. Bu oyunda da yelkenlerinizi açıp adalara kasabalara saldırıp savaşmak, matematik derslerinde bile yapmadığınız at, fil asker hesaplarını yapmak ve iki üç ordu karşısında tabanları yağlayıp kaçmak zorundasınız. Bütün bunları göze alıyorsanız tek yapmanız gereken Hannibal'ın 4 disketi, iyi bir kitap (emin olun oyun bitene kadar kitap bitecektir) ve bol miktarda kola, yiyecek stoğu temin etmek. Artık yüzlerce kasabayla ve bir o kadar orduyla uğraşmaya hazırsınız. Ve merhaba uykusuz geceler!..

İşte ana kontrol ekranı.



Oyunu yüklediğinizde karşınıza çıkan ekranda yeni bir oyuna başlamak için ve save edilmiş bir oyundan devam etmek etmek için iki seçenek var. Hangisini seçerseniz seçin sizi uzun bir yükleme dönemi bekliyor. Seçeneklerden herhangi birini



Meclis toplanmış, kararlar alınıyor.

seçtiğinizde D disketinin koruması açık şekilde takılması isteniyor. Bu yüzden oyuna başlamadan önce D disketinin bir kopyasını çekip bir kenara koymak akıllıca olur. Disketi taktıktan sonra uzun bir süre (yaklaşık 4-5 dk.) oyun yükleniyor. Daha sonra B disketi istendiğinde oyun ekranına geçiyorsunuz. Evet, oyunun asıl ekranı karşınızdadır. Bu ekran harita, ikonlar, bilgi penceresi ve zamanı gösteren ufak bir pencere olmak üzere dörde ayrılmış. Harita ekranı tüm ekranın yaklaşık dörtte birini kapsıyor. Onun altında ise ikonlar bulunuyor. Sağ üst köşede geniş bir bilgi penceresi var. Oyun ilerledikçe yapılan her hareket ayrıntılı biçimde burada ekrana yazılır. Sol alt köşede ise zamanı görebilirsiniz. Ufak kum saatinin altındaki üçgen ikon (ancak imleci üzerine getirdiğinizde parlar) zamanı ilerletmenizi sağlar. Oyunda zaman otomatikman ilerlemiyor. Siz gerekli ayarlamaları yaptıktan, gerekli emirleri verdikten sonra bu istediğiniz zaman bu ikonu kullanarak zamanı bir gün ilerletiyorsunuz. Fakat en önemli bir günde yapılabilecek hareketler sınırlı değil. Şimdi de ikonlardan biraz bahsetmek istiyorum. İkonlar ise oldukça kullanışlı bir şekilde düzenlenmişler ve her birinin ayrıntılı görevleri var. Size bu ikonları açıklarken işlevlerine göre isim vererek açıklayacağım:



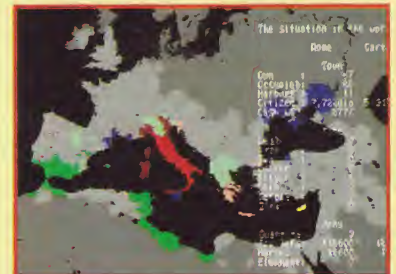
Sakin ve huzurlu bir kasaba.

HARİTA İKONU:

Soldan ilk ikondur ve size oyun haritası hakkında ayrıntılı bilgi verebilecek bir işleve sahiptir. Bu ikonu seçtiğinizde harita tüm ekranı kapsayacak şekilde karşınıza çıkar. Haritada bulunan renk ayrımları olayı daha kolay algılayabilmenizi sağlıyor. Haritanın tamamı ekrana yansıtıldığında bütün madenler ekrana bir liste halinde gelir. Oyunun en önemli gelir kaynaklarından biri de bu madenler. Bu yüzden bu bilgilere çok önem vermelisiniz.

TOPLANTI İKONU:

Soldan ortada ikinci sırada olan bu ikonumuz ise bütün kasaba temsilcilerini bir araya toplayıp çeşitli kararlar almanızı sağlar. Bu ekranda sağ tarafta ayrıntılı bir şekilde mali durumunuz gösterilir. Bu bilgiler üç kısma ayrılmış. İlk bölümde sahip olduğunuz kasaba sayısı, insan sayısı, vergi geliri ve maden gelirleri gibi bilgiler bulunuyor. İkinci kısımda bütçenizi ayarlayabilmeniz için bir takım seçenekler bulunuyor. Bunlardan ilki orduya para ayırmanızı sağlar. Bu şekilde ordunun at, fil ve yiyecek gibi masraflarını karşılırsınız. İkinci seçenek ise ekonomiyi para ayırır. Son olarak üçüncü seçenek ile sahibi olduğunuz kasabalara bağış mahiyetinde para aktarmanızı sağlar. Üçüncü ve son bölümde ise vergi oranlarını ayarlayabilirsiniz. Bu ayarlamaları ister kasabaları teker teker ele alarak, isterseniz tüm kasabaları kapsayacak şekilde genel olarak ayarlayabilirsiniz. Gördüğünüz gibi tüm parasal dengeyi bu ekranda ayarlıyorsunuz. Paranızı gerektiği yerlere ayırmaya dikkat etmelisiniz.



Bu ekran hazırlanırken bir hamburger ve kola bitirebilirsiniz.

SES İKONU:

Adından da anlaşılacağı gibi sesi açık kapatmanızı sağlar.

HARİTA(ZOOM) İKONU:

Ortada soldan ilk ikon olan bu seçenek sizin için stratejik hesaplar yapmanızı sağlayacak bir işleve sahip. Bu ikonu kliklediğinizde harita ekranı sizin kontrolünüze geçer. Artık kasabaları daha ayrıntılı bir şekilde inceleyebilirsiniz. En üstte sol ve sağda bulunan harita ikonları ZOOM IN(yakın görüş) ve ZOOM OUT(uzak görüş) komutlarını vermenizi sağlar. Ayrıca ortadaki yön ikonlarını kullanarak haritayı istediğiniz tarafa kaydırabilirsiniz. Herhangi bir kasaba ya da şehri seçtiğinizde ayrıntılı bir şekilde bilgi alırsınız. Bu bilgilerden önemlileri genel olarak:

Status: Hangi imparatorluğa bağlı olduğunu gösterir. Oyunun ilk başlarında bir çok kasaba bağımsızdır O zaman FREE yazısı ile karşılaşabilirsiniz.

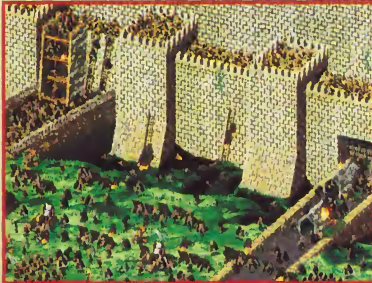
Town army: Kasabada bulunan orduyu belirtir.

Town Strength: Kasabanın saldırılara karşı direncini belirtir.

Army training: Eğitilmiş asker sayısını belirtir.

Site: Kasabanın ya da şehrin pozisyonu gösterir. Kasabanın geliri açısından oldukça büyük önem taşır.

Mining: Kasabada açığartılan maden olup olmadığını, eğer varsa ne çeşit bir maden olduğunu belirtir. Yine aynı şekilde geliri açısından önem taşır.



Kale duvarlarının sağlam göründüğüne bakmayın.

Road connection: Kasabaya veya şehre bağlı kaç yol olduğunu belirtir. Ordularınızın kasabadan diğer yakın kasabalara hareket etmesi açısından çok önemlidir. Eğer kasaba bir dört yol ayrımında ise bu kasabadan hareket eden ordularınız yakındaki dört kasabaya ulaşabilir.

Bu ekranda kasabaları inceleyerek genel bir hareket planı hazırlamanız, daha düzenli bir oyun oynamanızı sağlayacağı gibi bir yerlere not ettiğiniz kasaba isimleri sayesinde ileride "acaba hangi kasaba hangi imparatorluğa bağlı?" gibi sorularınıza da bir cevap olacaktır.



Oyundaki grafikler harika, bir de şu çıldırtan yavaş yüklemeler olmasa.

SEFER İKONU:

Sol altta ilk ikondur. Bu ikon sayesinde ordularınızı sefere çıkarabilirsiniz. Bu ekranda sağ tarafta ekranın dar bir alanı birtakım bilgilere ayrılmıştır. Üst tarafta ordu hakkında kaçınıcı ordu olduğu, dayanıklılığı, at, fil ve gemi sayısı gibi bilgiler bulunur. Ayrıca ordunun şu anda ne pozisyonda olduğu da bu bilgiler arasındadır. Bu bilgilerin altında ordunun şu anda bulunduğu pozisyona göre ulaşabileceği yerlerin isimleri bulunur. Bu isimler ikiye ayrılmıştır. İlk kısımda karadan ulaşabileceği yakın kasaba ve şehirler, ikinci kısımda ise gemilerle ulaşabileceği uzak kasaba ve şehirler bulunur. Mouse imlecini herhangi bir kasaba isminin üzerine getirdiğinizde haritadaki yeri daire içerisinde size gösterilecektir. Bir kasaba ismini kliklediğinizde ordunuz o yöne doğru yola çıkar. Eğer uzak bir yeri seçtinizse ve gemileriniz yeterli değilse en altta yer alacak ufak bir mesajla uyarılacaksınız.

TİCARET İKONU:

Sol alttan ikinci sırada bulunan bu ikon sayesinde ordularınızın ihtiyaçlarını karşılayabilirsiniz. Karşınıza çıkan bu ekranda kasabada bulunan at, fil, gemi ve yiyecek gibi şeylerin sayısı, alış ve satış fiyatları belirtilir. + işaretini kullanarak ordunuza istediğiniz maldan (tabii eğer varsa) alabilirsiniz. Ayrıca bunların yanısıra alt tarafta bulunan bilgiler kasabada bulunan orduyu ve kasaba duvarı size gösterir. Kasabada ordu bırakmanız herhangi bir ordunuz o kasabada yokken kasabanın korunmasını sağlayacaktır. Bu yüzden ufak çapta bir ordu bırakmanız yararınıza olur. Bir de duvar meselesi var. Bu ilk başta yoktur ve yapılması için belirli bir süre ve para gerektirir. Eğer + işaretini kullanırsanız duvarın yapılmasına başlarsınız. Bu duvar kasabanın direncini artırır.

ORDU İKONU:

Sol altta üçüncü ikondur. Bu ikon mevcut ordularınızdan adam ve malzeme ayırarak yeni bir ordu oluşturmaya yarar. En fazla 10 orduya sahip olabilirsiniz. Her ordunun kendine özgü bir işareti vardır ve bu işaret sayesinde haritada ordularınızı ayırabilirsiniz. Oluşturduğunuz her ordu için yeni bir işaret verilir.

SAVAŞ İKONU:

Sağ altta ilk ikondur. Ele geçirmek istediğiniz kasaba veya şehirdeyseniz bu ikon kullanarak bazı faaliyetlerde bulunabilirsiniz. Karşınıza çıkan bu ekranda bir kaç seçenek bulunur. Bu seçeneklerden ilk ikisi ile kaleyi kuşatma altına alır veya kuşatmayı kaldırabilirsiniz. Diğer iki seçenekle ise şiddete başvurmadan çeşitli görüşmeler yapılarak anlaşma yoluna gidilir veya bu görüşmelere son verilir.



Haritaya züm yapabilirsiniz.

Oyunda benim canımı en çok sıkın şey ise savaşa pek fazla müdahale edememeniz. Eğer ordunuz diğer rakibin ordusuyla karşılaşsa karşınıza çıkan ekranlarda ordunuza çeşitli taktikler vererek savaşa başlatıyorsunuz. Gerisini ise onlar kendi aralarında hallediyorlar. Buraya iyi bir stratejik savaş ekranı koysalardı oyun daha hareketli olurdu. Bence bu bir eksi puan. Kasabalara saldırırken bu kadar bile kontrol

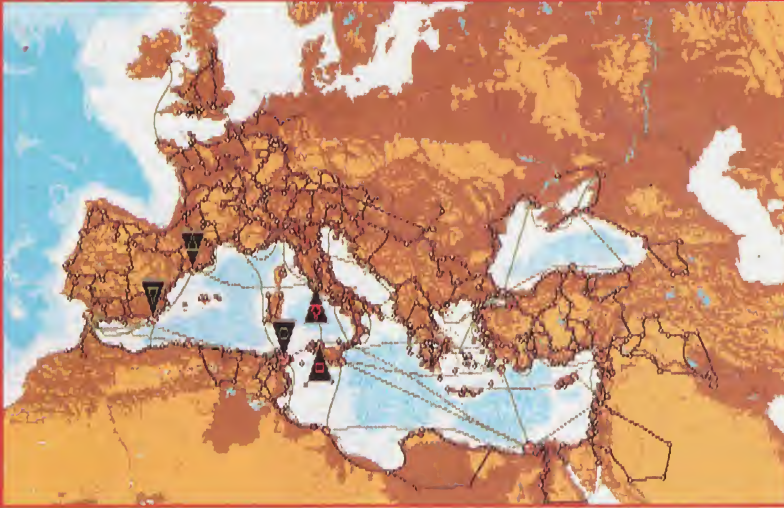
**Commodore 64
AMIGA 500-1200
PC Programlarında
kalite arıyorsanız,
garanti arıyorsanız,
önce bizi aramalısınız.**

HİÇBİR YERDE ŞUBEMİZ YOKTUR.

Ürünlerimizi alabileceğiniz tek adres:

*Kuşdili Caddesi Efes Çarşısı, No: 11 Altıyol-Kadıköy-İSTANBUL
Tel: 338 30 25*

**Strateji
belirlemek
için uygun
büyüklükte
bir harita.**






imkanınız yok. Kuşatma komutunu veriyorsunuz başlıyorsunuz beklemeye. Bir de bakıyorsunuz ya ordunuz kasabaya girerken gösteren bir grafik çıkıyor kasabayı alıyorsunuz ya da adamlarınızın hepsi doğruyor. Eğer bir kasabayı ele geçirirseniz. Bir başka ekran karşınıza çıkıyor. Bu ekrandaki seçeneklerle Kasabayı diğer kasabalarınızın arasına katabilir, yağmalayabilir ve yokedebilirsiniz. Artık buradaki tercihiniz sizin düşüncenize ve insafınıza kalmış bir şey. Oyun hakkındaki ayrıntılı açıklamam bu kadar.

Sanırım bu kadar ayrıntı sizi oyuna başlarken bir çok güçlükten kurtarır. Tavsiyelerime gelince. Aslında yazıyı bu aya yetiştireyim falan derken oyunu şöyle bir kaç gece uykusuz kalacak şekilde oynayamadım. Ama yine de ilk defa başlayacak olanlara bir kaç tavsiyem olacak. Oyuna başlar başlamaz ilk yapmanız gereken iş bütçenizi ve vergileri ayarlamak. Daha sonra ordularınızı altı yedi gibi bir sayıya çıkartın ve civar kasabalara yollayarak kasaba sayınızı artırın. Özellikle maden çıkartılan Pompei gibi

yerlere öncelik tanıyın. İyi hazırlanmış bir ordu kurmadan düşman ordularına saldırmayın. Saldırdığınızda ise eğer güçleriniz arasında pek fazla bir fark yoksa defansa çekilerek savaşa başlayın. Bu size önemli bir avantaj sağlar. Ordunuzdaki atlı sayısı en büyük kozunuz olmalı ve buna göre hesaplarınızı yapmalısınız.

Evet, sonunda bir strateji oyununa daha sizinle şöyle bir göz attık. Oyun genel açıdan iyi sayılır. Fakat ben yine de savaş ekranlarına takıldım kaldım. Ya, insan rakip orduyu ezdiğini parçaladığını görmek ister veya eyvah mahvoldum gibisinden feryatlar atmak için adamlarının mahvoluşunu görmek ister. Ama aranızda bu gibi konuları umursamayan bir çok harbi strateji hastaları olduğunu bildiğim için iyisi mi siz bu oyuna sakın kaçmayın!

ERCÜMENT SEZER

 SES	4 disket 1 MByte Billboard'da 6 numara	 GRAFİK
55		85
 GENEL		
82		

BİLTEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ 'ten

Yenilikler Yağmuru

YENİ

Bir çok fonksiyona
sahip olan III PLUS
ile Amiganızda
harikalar
yaratacaksınız

Beklenen

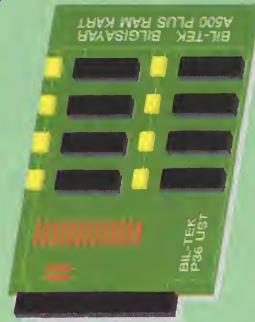
AMIGA
MULTI ICE
III PLUS



YENİ

A500 PLUS
SAHIPLERİ

İSTE PLUS
İÇİN 1 MB
CHIP RAM



YENİ

A500 (1.3)
SAHIPLERİ

AMIGA 500 PLUS
alamadım diye üzölmeyin



KICKSTART
INTERN
ROM

Ve Diğerleri

- ✓ Uzaktan kumandalı
55 kanal receiver
- ✓ Amiga 3.5 Extern Drive
- ✓ Amiga 5.25 Extern Drive
- ✓ Amiga Kickstart 1.3
- ✓ Amiga 512KByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.5MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 2.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga Sound Sampler
- ✓ Amiga Midi Ara Birimi
- ✓ Amiga Adaptörü
- ✓ Commodore Multi Ice III
- ✓ Commodore Multi Ice VI
- ✓ Diğer Commodore Kartuşları
- ✓ Ve ayrıca
- ✓ Bilgisayar Sarf Malzemeleri

BİLTEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ

2.0 Kickstart ROM'unuzu alın sizin de bir PLUS'ınız olsun.

Ebbuziya Cad.Marmara Çarşısı
No:105-106 Bakırköy/İstanbul
Tel: 583 14 90 - 583 42 37

F17 Challenge



Size Body Blows desem aklınıza ne geliyor? Sadece müthiş bir Beat'em up oyunu mu? Burada "Evet" diyorsunuz(!). Bilemediniz. Son bir ipucu veriyorum; "Super Frog", bu iki oyunun ortak yönü nedir sizce? Tabii ki **TEAM 17**.

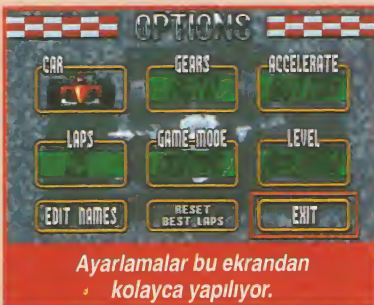
Son aylarda bu firma yaptığı girişken ataklarıyla ve güzel grafikli oyunları ile pek popüler oldu. Super Frog'dan sonra Team 17, Overdrive adlı araba yarışının reklamını yaparken hiç beklenmeyen bir anda yabancı dergilerin birinde başka bir araba yarışının oynanabilir demosu yayınladı. Herkes bu işe çok şaşırdı. Bende dahil bir sürü araba yarışını manyağı bu oyunu heyecanla beklemeye koyulduk. Demo'daki grafikler ve oynanabilirlik hakikaten müthişti. Tam bu sırada Team 17 tüm A500 sahiplerini üzecek bir haberi açıkladı. Firmanın Overdrive adlı oyunu Amiga 500'ler için çıkacak son oyun olacaktı ve Team 17 artık tamamen AGA'ya ve A1200'e yöneliyordu. Çoğu hayranını

Arada sırada "PIT"lere uğrarsanız fena olmaz hani.



hayal kırıklığına uğratan firma, bu sırada işte o bir kaç ay kadar evvel piyasaya sürdüğü oynanabilir demonun oyununu Overdrive'dan önce çıkardı.

Trampetler, F17 CHALLENGE için çalın! lütfen.....



Ayarlamalar bu ekrandan kolayca yapılıyor.

Ne yalan söyleyeyim Gremlin'in ünlü Lotus serisinden sonra çıkardığı Nigel Mansell adlı araba yarışı çoğumuzu hayal kırıklığına uğratmıştı (Laf aramızda oyunun A1200ler için AGA versiyonu bekleniyor, bakalım o nasıl?) Microprose'un Formula 1 Grand Prix'ini de saymazsak Amiga'da şu ana kadar doğru dürüst bir F1 araba yarışı oynamadık. Galiba F17 Challenge bu izlenimimizi ortadan kaldıracak. Team 17 oyunu Holodreams Software ile ortaklaşa yapmış

Mode diye bir şey sorulacaktır. Bu, oyunda kullanılacak renk ayarıdır. Eğer Full derse-niz bilgisayar elindeki tüm renkleri size sunacak, yok Normal dersiniz monitörünüzün kapasitesi kadar renk göreceksiniz.

Oyunumuz yüklendikten sonra karşımıza birbirinden güzel grafiklerle donatılmış olan ana menü çıkıyor, sıra geldi bu menüleri geniş bir biçimde açıklamaya, burada üç tane ikon var.

World Championship

Nigel Mansell veya Jaguar oynayanlar için hiç de yabancı gelmeyecek olan bu bölümde bir firmayı temsilen F1 yarışına katılıyoruz. F1 yarışları hepinizin bildiği gibi dünyanın dört bir köşesindeki ünlü yarış pistlerinde yapılır. İşte, oyunumuzda da bir çok pist var. World Championship'i seçtikten sonra yarışacağınız ilk pist olan South Africa'nın haritası çıkıyor ve altta hemen dört seçenek belirliyor.



Eeee, ne duruyorsunuz. Hadi dünya şampiyonasına.

ve oyunun ismi F1 yerine firmanın adından dolayı(!) F17 Challenge olmuş. Oyunda dönen entrikalar bu kadar.

Oyunumuzun ilk disketini takar takmaz firmaların logoları eşliğinde güzel bir F17 Challenge yazısı görüyoruz. Unutmadan söyleyeyim oyunda yapacağınız tüm disket değiştirme işlemlerinden sonra joystickinizin fire düğmesine basmak zorundasınız. Yalnız logoları görmeden evvel size Screen

Qualify: Yarışa kaçınıcı sıradan başlayacağımızı belirlemek üzere pistte iki tur atıyoruz. Aldığımız zaman derecesine göre sıralamaya girerek yarışa başlıyoruz. Her yarışa başlamadan evvel mutlaka Qualify'a katılın yoksa otomatikman 22. yani sonuncu sıradan yarışa başlıyorsunuz.

Race Single Circuit: Qualify'a girmeden direkt yarışa başlamak istiyorsanız burayı seçin (sonuncu başlama riskini göze alanlar!).



Buradan da yarışmak istediğiniz pisti seçebilirsiniz.



Eh, acemiler de burada biraz alıştırma yapsınlar.

THE
HOME
COMPUTER
CLUB

LAÇİN BİLGİSAYAR MARKET

PC'DE
PARROT

KADIKÖY İŞ MERKEZİ
101 NUMARADA
SHOWROOM'UMUZ
HİZMETE GİRMİŞTİR.

YAKINDA

PC BBS'İMİZ
ÜCRETSİZ OLARAK
ÜYELERİMİZİN
KULLANIMINA
AÇILACAKTIR.

AMİGALAR VE YAZICILAR
MONİTÖRLER

DİSKET VE KUTULARI
JOYSTICKLER

MOUSE VE AKSESUARLARI

ÜCRETSİZ VE HEDİYELİ
ÜYELİK

SINIRSIZ
A500 VE A1200
PROGRAMLARI

PTT ONAYLI
BÜTÇENİZE UYGUN
MODEMLER

SUADIYE
ÇOLAK İSMAİL SOK.
NO 2/2 İSTANBUL
TEL: 380 31 50

MERKEZ
NEŞET ÖMER SOK.
10/14 KADIKÖY
TEL/FAX: 418 15 68

SHOWROOM
NEŞET ÖMER SOK.
10/101 KADIKÖY
TEL: 414 00 59 FAX: 414 00 83

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

İyi bir sıraya yerleşmek için sadece hızlı gitmeniz değil, sağa sola çarpmadan ilerlemeniz de gerekiyor.



Disk: Buradan hepimizin anlayacağı gibi Save/Load işlemlerini yapıyoruz.

Cancel: Tüm işlevleri iptal edip, buradan çıkmak istiyorsak Cancel'ı kullanıyoruz. Bütün bu ayarlamalarımızı yaptıktan sonra yarışa giriyoruz. Yarışa daha sonra detaylı bir biçimde değineceğim.

Options

Buradan oynayacağımız oyunun ayarlamalarını yapıyoruz. Bunlar;

Car: Arabamızın ilk rengi kırmızı. Ama yok beğenmedim diyorsanız beyaz, yeşil, sarı renkler mevcut. Arabanızın rengini buradan değiştirebilirsiniz.

Gears: Arabamızın vites ayarını buradan yapıyoruz (Auto: otomatik vites, Manual: normal vites).

Accelerate: Arabamızın hızını Fire düğmesiyle mi yoksa Joystick'imizi ileri iterek mi artacağını buradan ayarlıyoruz. Button, ateş düğmesi; Stick, ileri Joystick için.

Lap: Yarışın kaç tur süreceğini buradan ayarlayabilirsiniz. Bir yarış 5, 8, 10 veya 15 tur sürebilir.

Game Mode: Oyunun zorluk derecesi burada belirtiliyor. Normal oyun modunda 5 tur var, zorluk derecesi Average, Arcade modunda ise 3 tur var, zorluk derecesi Auto.

Level: Burada oyunun zorluk derecesi belirtiliyor ama esas ayarlama Game Mode'dan yapılıyor.

Edit Names: Yarışçıların isimlerini ve adlarına yarıştığı firmaların isimlerini buradan istediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Oyunda bir firma adına iki sürücü yarışıyor. Ayrıca üstteki disket ikonları ile isimleri save veya load edebiliriz.

Reset Best Laps: Oyun boyunca sürücüler tarafından yapılan en iyi dereceleri buradan silebiliriz.

Exit: Options'dan çıkarız.

Race Single Circuit

Eğer World Championship ile dünya çapında yarışmak istemeyip de istediğiniz bir ülkede tek bir yarış yapmak istiyorsanız burayı seçiyorsunuz. Buradan daha evvel saydığım pistlerden birini seçip önce Qualify yapıp sonra yarışa giriyorsunuz.

Practise

Bu menü yardımıyla da dilediğimiz bir pistte alıştırmayı yapabiliyoruz. Ayrıca practise yapmadan evvel eğer "Opponents On" dersek diğer arabalarla birlikte, "Opponents Off" dersek sadece biz kendi başımıza alıştırmayı yapıyoruz. Her zamanki gibi yine Cancel ile buradan çıkıyoruz. Yalnız şunu yeri gelmişken hatırlatayım buradan pist seçemiyoruz. İsteddiğiniz pisti Race Single Circuit menüsünden seçin daha sonra Cancel yapıp Practise'e gelin, o pist emrinize amade olacaktır.

YARIŞ

Yarış ekranı oldukça geniş bir kapasiteye sahip. Oyun başlar başlamaz yukarıdaki göstergeler hemen dikkatinizi çekecektir. Bunlar şu anlama geliyor.



Lap Time: İçinde bulunduğunuz turu ne kadar zamanda tamamladığınızı gösterir.

Speed Km/h: Arabanızın saatte kaç km süratle gittiğini gösterir.

Gear: Arabanın kaçınıcı viteste bulunduğunu belirtir.

Damage: Oyunun en önemli noktalarının biri Damage yani hasar. Bu gösterge aracılığıyla bilgisayar bize arabamızın çeşitli çarpışmalar (yandaki bariyerlere, reklam panolarına, öndeki arabalara vs.) sonucunda aldığı hasarın yüzdesini belirtir. Ne yazık ki damage %100 olduğu zaman yarış biter. Hatta damage %90 falan olduğunda araba taş çatlasa 100 km ile gider. Alınan hasarları düzeltmenin tek yolu var. O da her tur sonunda yolun sağına açılan PIT adlı bölü-

me girip arabanızı frenlemek. İşte o zaman bir yardım ekibi gelip arabanızın hasarını %0'a indirecektir.

Best Opponent: Yarışta bulunan en iyi durumdaki rakibinizin o anki pozisyonunu gösterir.

End Of Lap: Bir tura başladığınız zaman o turun uzunluğundan başlayarak bilgisayar geriye doğru saymaya başlıyor ve burası "0" olduğu zaman bir lap bitiyor. Mesela, Almanya pisti 4092 mt. Bilgisayar 4092'den 0'a kadar geri sayıyor.

Lap: Yarışın kaçınıcı turunda olduğunuzu gösterir.

Pos: Her yarışa 22 araba katılıyor. Buradan kaçınıcı sırada olduğunuzu öğrenebilirsiniz.

Yarış ekranı bu kadar. Oyundaki bir başka önemli etken havanın durumu. Hem Qualify'a hemde normal yarışa girerken bir rapor halinde size meteoroloji haberlerinde görmeye alıştığımız resimlerle hava raporu ve yarış sırasında yağmur yağma olanağının yüzdesi veriliyor. Eğer yarış sırasında yağmur yağarsa yol çok ağırlaşıyor ve ne kadar hızlı giderseniz arabanızın hasar alması o kadar kolay oluyor. Ayrıca yarışa başlamadan evvel o pistte yapılmış en iyi süre de bize belirtiliyor.


Son tavsiyelerim yarış oyunu açklayan tüm dergi yazarlarının ki gibi olacak. Virajları mümkün olduğunca yavaş almaya bakın ki arabanız hasar almasın. Tur sonunda hasarınız az olsa bile PIT bölümüne mutlaka girin. Qualify bölümünde iyi bir yer kapın ki sonradan zorlanmayın.

Son söz olarak ne söylememi bekliyorsunuz? Team 17 yine klasını konuşturdu. Oyun, benzerleri olan Nigel Mansell ve diğerlerinden gerçekten çok üstün. Adamlar her ülkeye birbirinden güzel manzara grafikleri eklemişler. Yalnız dikkatimi çeken bir şey var, Team 17 bu oyuna epey reklam almış. Yol kenarlarındaki bütün panolar ayrı ayrı reklamlarla dolmuş taşmış. Grafikler büyüleyici, oynanabilirlik süper!

Bu oyun bence her yönüyle Lotus serileri ile yarışabilecek güzellikte. Sanıyorum ki Billboard'umuz bu aydan itibaren bir F17-Lotus çekişmesine sahne olacak. Hey! Amiga'cılar bu oyun kesinlikle kaçmaz. Hemen 900 900 ... demiyorum, en yakın bilgisayarcıya !!!

Hala ne bekliyorsunuz ?


Selim Sarı & Korhan Demirkaya



SES

80

Team 17
2 Disket
1Mbyte
Billboard'da
3 numara



GRAFİK

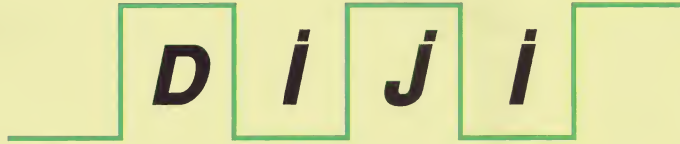
90



GENEL

90

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI



BİLGİSAYAR MARKETLERİ

MÜJDE

DİJİ AMİGA CLUB AÇILDI !

- ★ Üye olmak için 1 fotoğrafla Diji Bayilerine başvurmanız yeterli.
- ★ Ayda sadece 65.000.-TL ödemeyle şunlara sahip olacaksınız.
- ★ 1 Adet AMİGA Dergisi + Manyetik
- ★ Paket
- ★ 6 Adet disket çekimi
- ★ Süper indirimler
- ★ Ve her ay çıkacak olan Diji News adresinize postalanacak...

★ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE
APS ÖDEMELİ SİPARİŞ
GÖNDERİLİR.

★ DEĞERLİ BİLGİSAYAR BAYİLERİ
TOPTAN SATIŞIMIZ MEVCUTTUR
SATIŞ LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ !

1 YIL GERÇEK TELETEKNİK
GARANTİLİ TEK PC

PARROT

İSTER PEŞİN, İSTER TAKSİTLE

386/486/SX/DX

40/85/120/170/214/245 MB

HARDDİSKLER

SVGA/MVGA MONİTÖRLER

EK RAM

PC JOYSTICK ve MOUSE

SOUND BLASTER PRO.

CD ROM

STAR PRINTER ÇEŞİTLERİ



AMİGA 500'ÜNÜ GETİR
AMİGA 1200'ÜNÜ AL
KAMPANYASI DİJİ'DE

**GARANTİLİ ve
PARÇA İADELİ
TAMİR SERVİSİMİZ
HİZMETİNİZDEDİR.**

DİJİ GÖZTEPE: İSTASYON CAD. AKASYA SOK. NO: 9/4 GÖZTEPE/İSTANBUL

TEL: 363 31 53 FAX: 358 77 66

DİJİ FENERYOLU:
BAĞDAT CAD. NO:176
FENERYOLU/İSTANBUL
TEL: 338 96 41

DİJİ KADIKÖY:
KARADUT SOKAK NO: 24/A
KADIKÖY/İSTANBUL
TEL: 337 41 90 FAX: 348 55 48

DİJİ KADIKÖY:
BAŞCAVUŞ SOKAK YAZICIOĞLU
İŞHANI KAT: 3 No: 50 KADIKÖY/İST.
TEL: 414 48 42

DİJİ BAKIRKÖY
İSTASYON CADDESİ CEMAL
İŞHANI No: 26 BÜRO No: 4
TEL: 660 13 22

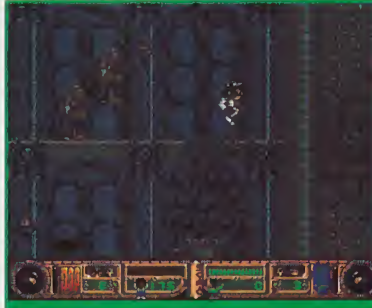
Yo!Joe!

PLATFORM



Eğer Hudson Soft ismi size hiçbirşey ifade etmiyorsa bu demektir ki hayatınızda bir kez bile olsun konsol makinalarına dokunmamışsınız. Gerek Sega gerekse Nintendo konsol makinaların platform oyun pazarında oldukça iyi bir konumda olan firma şimdi de ev bilgisayarları için de çalışmaya başladı ve Hudson Soft, Amiga için en yeni oyunu ile huzurlarınızda...

Yo!Joe!da içinde kaybolacağınız geniş bir maceraya sürükleneceksiniz. New York'un arka sokaklarında yaşayan iki ser-seri fakat temiz kalpli iki gencin YO ve JOE'nun hikayesini anlatıyor oyunumuz. Bu iki gencin beş tane düşmanı vardır. Günün birinde bu beş kötü büyücü toplanır ve kahramanlarımıza beş ayrı tuzak hazırlamayı kararlaştırırlar. İşte biz bu engelleri aşarak mutlu sona ulaşmak zorundayız.



Zıplarken dikkatli olun. Boşuna aynı yerlerden geçmek zorunda kalabilirsiniz.

İkonlar ise şöyle;

One player: Tek kişilik oyun için One Player'ı, çift kişilik oyun için Two Player'ı seçmeniz gerekir. Çift kişilik oyun gerçekten çok zevkli. Biriniz Yo, biriniz de Joe olup omuz omuza mücadele edebilirsiniz.

kahramanlarımız önlerine çıkan bazı adamlar ve iskeletlerle kavga etmek zorunda kalıyorlar. Bunları aşmak için tekme ve yumruk atabiliyorsunuz.

Bu sebepten dolayı oyuna hafif bir beat'em up havası verilmiş. Oyun ekranının altında oynadığımız adamı temsil eden sembol biz nereye gidersek geliyor. Ayrıca gücümüzün durumunu gösteren yeşil bir gösterge de mevcut.

Gelelim oyun boyunca karşılaştığımız bazı zorluklara ve bazı ufak tavsiye ve ipuçlarına.



Oyunu bir de iki kişi olarak oynayın. Asıl zevki o zaman çıkıyor.

Oyunumuza bir şatonun kapısında başlıyoruz. Kapiya doğru yönelince kapı kendiliğinden açılıyor ve uzun sürecek bir maceraya atılıyoruz. Biraz yürüyünce karşımıza bir duvar çıkacak. Adamımız duvara aynı Flashback ve Prince Of Persia oyunlarından hatırlayacağımız gibi önce asılıp sonra tırmanıyor. Bu duvara tırmanırken önümüzde asılı olan masum tablo aslında bir tuzak. Bu tabloların içinden çıkan adam bize zarar veriyor bu yüzden onu bir yumruk veya tekme ile imha etmeliyiz. Daha sonra karşımıza bazı çukurlar çıkacak bunların da üzerin-



Şöminenin önünde elinizi ısıtmaya dalmayın.

Oyunumuzun ilk disketini yükler yüklemes biraz önce size anlattığım hikaye güzel sayılabilecek bir demo eşliğinde karşımıza çıkıyor. Sonrasında iki seçenek var.

Start: Oyunumuzu başlatmaya yarıyor ama Start demeden önce Options seçeneğine bir göz atsanız hiç de fena olmaz.

Options: Buradan oyunla ilgili olan tüm ayarlamalarımızı yapıyoruz.

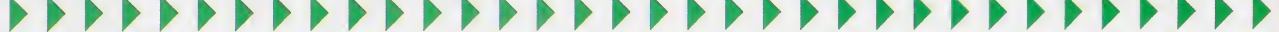
- **Music On/Off:** Oyun sırasında müzik çalıp çalmayacağını buradan ayarlıyoruz.

- **Fx On/Off:** Oyun sırasındaki ses efektlerini duymak istemiyorsanız Off deyip kapatabilirsiniz.

- **Ok:** Bütün ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna geçmek istiyorsanız Ok deyin.

Yo!Joe! tam bir platform oyunu değil. Oyun platformların üzerinde geçiyor ama

Dikkat etmeniz gereken başka bir nokta da 2 düşman arasında kalmamaktır.



Zenger

COMPUTER CENTER

AMIGA 500, 600, 1200

COMMODORE 64

PC

- ★ EN SON AMIGA, PC, COMMODORE OYUN VE UTILITY PROGRAMLARI
- ★ EN SON AMIGA OYUNLARININ TANITIM VIDEO KASETİ
- A.P.S. ÜCRETİ DAHİL 80.000.- TL ÖDEMELİ GÖNDERİLİR
- ★ COMPUTER CLUP'E ÜYE OLUN AVANTAJLARIMIZDAN YARARLANIN
- (ÜYELİK AMIGA 500, COMMODORE 64 İÇİN GEÇERLİDİR)
- ★ AMIGA 500 İÇİN 2 OYUN ALANA 1 DİSKETLİK OYUN BEDAVA
- (DİSKET HARİÇ)
- ★ AMIGA DERGİSİNİ BİZDEN ALIN
- 1 DİSKETLİK OYUNU BEDAVA KAYIT ETTİRİN
- ★ OYUN LİSTESİ VE YAN ÜRÜNLER LİSTESİ ADRESİNİZE
- ÜCRETSİZ GÖNDERİLİR.
- ADRES: SÜMER SOK. 6/B KIZILAY MODA ÇARŞISI YANI
- ANKARA 06440 TEL: (4) 230 23 43 - 231 67 67 FAX: (4) 231 17 29



den atlamak zorundayız. Bazı düşmanlar ve is-
celer bize ok atıyor. İskeletler ise takip edi-
yor. Her ikisi de zarar verici eleman oldu-
ğundan atacağımız tekmeyle yok etmek
zorundayız. Biraz daha ilerleyince bir ban-
yoya giriyoruz. Burada bulunan duşan
akan sivi su gücümüzü yerine getiriyor.
Oyun boyunca karşılaştığınız banyolarda
düş almayı ihmal etmeyin. Ayrıca şatonun
altında bir su sarnığı var eğer kazayla bura-
ya düşerseniz maleset çıkamıyorsunuz.
Benden bu kadar.. Geniş bir oyun oldu-
ğu kesin, oyun çıkmadan önce çok reklamı

Selim Sarı & Korhan Demirkaya

yapıldı ama şahsen ben hayal kırıklığına
uğradım çünkü bu oyun platform kategorisi-
nin kralları olan Sleepwalker, Arabian
Nights vs.. gibi oyunlarla maleset yarışa-
maz. Ama yine de platform sevenlerin arşı-
vinde bulunması gereken bir oyun. Çok da-
re sağlıklı kalın.....



Kahraman-
ımız
uzun süre
hareketsiz
kalırsa,
komik
hareketler
yapıyor.



70 GENEL

70

6 Numara

Billboard'da

1 Mbyte

2 Disket

Hudson Soft

70

SES



CRACK does ipay

STRATEGY



Okulların açılmış olduğunu farketmiş şu günlerde boş zamanınızı değerlendirmek için herhalde deli gibi oyun oynuyorsunuzdur. Peki bu oyunların nerden ve nasıl geldiklerini hiç düşündünüz mü? Hayır, hayır leyleklerden bahsedip kafanızı ağrıtmayacağım.

Dikkatinizi çekmek istediğim nokta oyunların fiyatlarının ucuzluğu. Bu gerçekten kullanıcı için müthiş bir şey ama programcı bu durumda maalesef karnını doyuramıyor. Ülkemizde bu konu henüz ciddi olarak ele alınmamış olsa bile (daha önce de pek çok kez belirttiğimiz gibi) çoğu yabancı ülkede haksız kazanç sağlayan 'cracker'lar yakalanıp cezalandırılıyorlar.

Artık hepiniz (en azından çoğunuz) 'cracker'ların ne yaptığını biliyorsunuzdur. Evet, orijinal programların kopyalanmaya karşı kilitlerini kaldırıp ucuz fiyatla piyasaya sürmek ve bütün bunları gizli yapmak.

Programcılığa yeni başlayan herkesde 'cracker'lara karşı bir ilgi ve özenme doğar. 'Yasaklar çiğnenmek içindir' diye düşünen herkes bu işe başlar. Pek çoğu zamanla soğur ama aynı oyunun hem pahalısı hem de ucuzu varken gönlü pahalı olanı almayla elvermez.

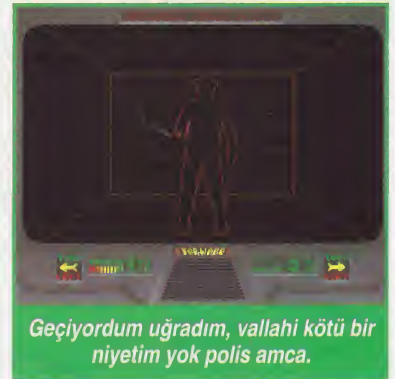
Açıklamakta olduğum oyunda da bir 'cracker'ı canlandırıyoruz. Aslında oyun sadece ortada paranın döndüğü bir bilmece ('Cracker'lık da farklı değil ama oyundaki bilmeceler gerçekte olanlardan biraz farklı). Belki yeterince ayrıntıya inilmemiş ama elimizdekilerle idare etmesini bilmeliyiz.

Oyunun başlangıcı insanı çok ümitlendiriyor. Aslında sonrası hayal kırıklığı değil ama umduğunuzdan daha azını buluyorsunuz. Oyunu dört kişinin birden oynayabilmesi de size arkadaşlarınızla rekabet edebilme şansı tanıyor. Üç zorluk derecesi bulunan oyunda 'crack' gurubunuzun logosunu ve oyunda başarmanız gereken zorluğu ayarlayabilirsiniz. Ayrıca oyun başlarken elinizde bulunan parayı DM (Dungeon Master değil) cinsinden belirtebilirsiniz. Bütün bunları oyun başlamadan önce karşınıza çıkan ekranda ayarlamamız gerekiyor.

Bu arada şunu da ifade etmeliyim ki oyun ALMANCA. Almanca bilmeyenlere tek başlarına oynamalarını tavsiye edemeyeceğim çünkü oyunun içindeki espirileri ve açıklamaları anlayamayacaklarından dolayı fazla bir tatmin söz konusu olmayacaktır. Sakin olun canım, oyunun İngilizce versiyonu da belki birgün gelir.

Artık 'Start Game' seçeneği ile yeni oyuna başlayabiliriz. İşte bilgisayarınızın başındasınız. Bir adet Amiga 1000'iniz var. Şim-

dilik tek drive ile idare etmek zorundasınız. Sol altta isminiz, sağ altta ise ne kadar paranız olduğu yazılı. Oyunda kullanılan seçeneklerin hepsi kendi kendini açıklıyor (Almanca bilenler için tabii). Onun için seçeneklerle fazla zaman kaybetmeden oyunun oynanışı hakkında genel bir bilgi vermek istiyorum. Başlangıçta oyun kırıp ucuza satmaktan başka çareniz yok. Bunun için tek yol (şimdilik) bilgisayarcıya gidip orijinal

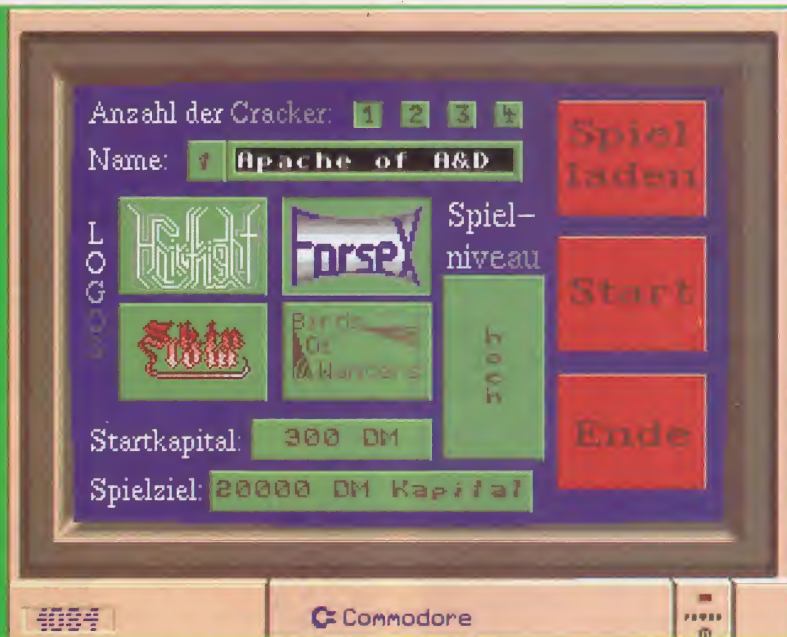


Geçiyordum uğradım, vallahi kötü bir niyetim yok polis amca.

oyun almak. Bilgisayarcıya gitmek için 'EXIT'i (sol üstte) kliklemeniz gerekiyor. Oradan nereye gideceğiniz sorusuna "bilgisayarcıya" diye cevap verince kendinizi bilgisayarcıda buluyorsunuz (Ne kadar ilginç?). Sağdaki raflarda duran orijinal oyunları kliklediğinizde karşınıza çıkan menüde o anda bilgisayarcıda bulunan oyunlar ile ilgili bilgiler çıkıyor. Fiyatı 70-150 DM. arası olan oyunlara rağbet göstermenizi tavsiye ederim. Bir, iki oyun aldıktan sonra sağ üstteki ikon'a tıklayıp evinize dönün.

Arada sırada sıranın arkadaşınıza geçtiğini beliten bir mesaj çıkacaktır. Buradan oyunu save/load edebilirsiniz. Save disketiniz "CDP_S" adıyla formatlanmış boş bir disket olmalı.

Oyunumuzu aldık. Şimdi sıra kırmakta. Bilgisayarınızın ekranını tıklayın, karşınıza çıkan menüden kırmak istediğiniz oyunu seçebilirsiniz. Oyununuzu seçtikten sonra karşınıza çıkan ekranda ne yapmanız gerektiğini herhalde anlamışsınızdır. Bu çoğunuzun eminim ki bir zamanlar benzerini oynamış olduğu bir oyun. Amaç altı harften oluşan sözcüğü bulmak. Bunun için çok sayıda şansınız var ama ne kadar geç kalırsanız o kadar az satarsınız. Altı tane harfi girdiğinizde (klavyeden de girebilirsiniz) sözcükte (sözcük anlamlı olmak zo-



Oyuna başlamadan önce son ayarlamaları yaptığınız ekran, pardon monitör.



inanılmaz oyunlar inanılmaz fiyatlar

İMALATIMIZ !



Commodore 'lar,
AMIGA 'lar,
Sarf Malzemeleri,
Çevre Birimleri,
Disket Kutuları,
Disketler,
Jetonlu AMIGA ve
Commodore
Oyunları,
En Son AMIGA,
Commodore ve
PC Oyunları,
Game Boy,
Atari Oyunları.

Teleteknik
Yetkili Satıcısı

SÜPER TAKSİTLER, SÜPER HEDİYELER

Okan

COMPUTER CENTER
TİCARET VE SANAYİ LTD. ŞTİ.

Okan 1

(4) 431 08 98

Karanfil Sokak No: 3/10
Kızılay - ANKARA
Fax: (4) 434 59 03

GAMA

ŞUBEMİZ

AÇILDI

Okan 2

(4) 425 68 39

GAMA İş Merkezi No: 52
Kızılay - ANKARA

ALFA

(1) 280 14 97

Nispetiye Cad. Ata Ap.No. 3/F
Levent - İSTANBUL



runda değil) olmayan harfler kayboluyor ve sözcüğün yanındaki kutucukta yeri doğru olan ve olmayan harflerin sayısı gösteriliyor. R yeri doğru olan harf sayısını V ise yeri yanlış olan harf sayısını gösteriyor.

Sözcüğü bulunca oyunu kırımsı oluyorsunuz (Allah allah, nasıl oluyor da oluyor). Bu işler bu kadar kolay olarsaydı herhalde bütün softwareciler aç kalırdı. Şimdi sırada oyunu 'trainer' haline getirmek var (Yani sonsuz hak, vs.). Bunu siz yapmıyorsunuz ancak para karşılığında birilerine yaptırmalısınız. Şimdilik kimseyi tanımıyoruz. Sağ üstteki kitapları tıklayınca çıkan menüden rehberi karıştırıp numaralar arayabilir, hatta bazen bulabilirsiniz de. Buradan bir TRAINER numarası bulunca telefonu tıklayın ve çıkan seçenekler yardımıyla kırıdığınız oyunu trainer yaptırın. Evet bu iş de tamam. Şimdi oyunu çoğaltıp satmalıyız. Bilgisayarınızın drive'ını tıklayın ve çoğaltmak istediğiniz oyunu seçin. Tam 10 tane kopyaya sahipsiniz. Şimdi bilgisayarınızın solunda bulunan COPY disketlerini tıklayın. Açılan menüde kırıdığınız oyunu seçin ve ilk önce oyunuza bir fiyat biçin, (satılabilmesini istiyorsanız fiyatı orijinali fiyatının onda biri olmalı, tabii oyun yeni ise). Sıranız geçtiğinde bazı uyanıklar oyun sipariş etmiş olacaktı. 'COPY' menüsünde bunların sayısını görebilirsiniz. Oyunu seçin ve 'Kopien verkaufen' ile kopyalarınızı satın. Eğer kopyalarınız biterse çoğaltmakta fazla gecikmeyin yoksa müşterilerinizi kaybedersiniz. Para kazandıkça bilgisayarınıza gidip yeni oyunlar alın. Aldıklarınızı vakit kaybetmeden kırı ve çoğaltıp piyasaya sür-

rün. Fiyatları da makul düzeyde tutmayı unutmayın.

Herhalde bilgisayarıcıda rafların üzerindeki hardware'ler dikkatinizi çekmiştir. Oradan alacağınız ilk şey modem olmalıdır. Ta-



İşte oyunun son ekranı. Biraz (!) beklerseniz bir cheat öğrenebilirsiniz.

bi başlangıç olarak düşük hızlı bir modemle idare etmelisiniz ama modemden sonra ba-yağı para kazanmaya başlayacaksınız.

Şimdi size modemi nasıl kullanacağınızı anlatayım. Bir 'cracker' olduğunuz için modeminizi de kötü emellerinize alet edeceksiniz. Telefon rehberinizden firma telefonları edindikten sonra modeminize tıklayın. Hangi firmayı 'hack' edeceğinize karar verdikten sonra komik bir şekilde 'hack' işlemi gerçekleştiriyoruz. Modeminizin hızına göre firmanın kodunu bulmak için 2-4 şansınız var. Kodun ekranda çıkan sayıdan büyük veya küçük olduğunu tahmin etmelisiniz. Kod genellikle 350-420 arasında olu-

yor. Bu işinizi kolaylaştırır sanırım. Kodu bulunca firmadan istediğiniz oyunu bedava olarak alabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken oyunu kırmak ve trainer haline getirmek (Pardon iki oldu!).

Zamanla kırıdığınız oyunlar eskiyecek ve müşteri bulamayacaksınız. O zaman oyunların orijinallerini diğer cracker'lara satabilirsiniz. Bu işlemi bilgisayarınızın sağındaki disket kutusunu tıklayarak yapabilirsiniz. Zaman zaman polis gelip kanun dışı kopya yaptığınız için bilgisayarınıza el koyacaktır. Bu durumda polise gitmeniz ve onu geri almanız gerekebilir. Karakolun kapsını tıklayarak polise rüşvet teklif edebilirsiniz. Merak etmeyin geri çevirmiyorlar. O kadar paranız yoksa bodrumun penceresini tıklayarak bodrumda bir araştırma yaparak bilgisayarınızı kendi kendinize arayabilirsiniz. Tabii yakalanmamaya özen göstermelisiniz.

Bilgisayarıcıdan ikinci bir drive aldığınızda tek seferde 25 kopya yapabiliyorsunuz.

Yazıcı ise crack işlemlerinde size çok fazla kolaylıklar sağlıyor. Oyunu tek seferde kırmak olası hale geliyor.

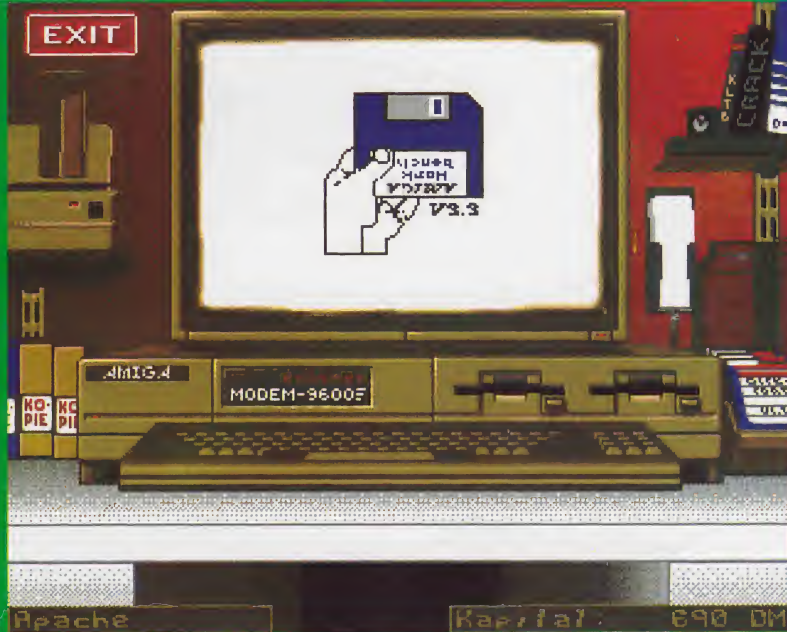
Bunlardan başka sağ üstteki kitapları karıştırmak suretiyle genel bilgisayar bilginizi de arttırabilirsiniz. Bu size pek çok yerde büyük yararlar sağlayacaktır. Mesela crack sırasında size daha çok şans verilecektir. Ancak her denemenizde birşeyler kapamıyorsunuz. Fakat sabırlı olduğunuz sürece başaramamanız için sebep yok.

Arada sırada karşılaştığınız tatlı tatsız olaylar ise oyunun biberi tuzu. Bazen büyükanneniz ölüyor ve size miras kalıyor, bazen de kız arkadaşınızla buluşmadan önce çeşitli harcamalarda bulunuyorsunuz (100 DM kadar). Onun için 'Benim çok param var save etmeme gerek yok' demeyin. Yoksa kötü olur ha !

Evet oyunumuz açıklaması bu kadar. Netice itibarı ile bu oyunu crack işine ilgi duyanlara tavsiye edebilirim. Ama bu işle hiç bir ilgin yok diyorsanız oyunun öyle ahım şahım grafik ve müzikleri yok. Sadece bazı sample'lar gerçekçi. Alın bir kenarda dursun. Karmakarışık strateji oyunlarından sıkılırsanız bu oyunla oynarsınız. Hepinize bol oyunlu günler dilerim.

M. TOLGA KALE

Bilgisayarınız ve yan birimleri. Ah böyle bir sistemim olsaydı daha ne isterdimki ?



 SES	 ZEUS SOFTWARE 2 Disket 512 KByte	 GRAFİK
75		60
 GENEL		
65		



FLASH

BİLGİSAYAR



C- 64 VEYA AMİGA 'sını GETİRENE PC VERİYOR.

**BİLGİSAYAR ALIŞ- SATIŞ
TAMİR VE BAKIM HİZMETLERİ**

UYGUN TAKSİTLERLE

- 286 - 386 - 486 PC BİLGİSAYARLAR- AMİGALAR- COMMADORE 64'ler
- EN YENİ AMİGA VE PC OYUNLARI
- MONİTÖRLER-RAM KARTLAR-DİSKET KUTULARI- MOUSE'lar ve MOUSEPAD'ler
- EKTRAN FİLTRELERİ - JOYSTICKLER - SÜRÜCÜLER - DİSKET ÇEŞİTLERİ
- YAZICILAR (PANASONİC - STAR - CITIZEN)
- C-64 TEYPLERE KAFA AYAR LEDİ TAKILIR.
- FİRMAMIZA ÜYE OLAN HERKESE İNDİRİMLİ VE TAKSİTLE ALIŞ VERİŞ İMKANI VE DAHA NELER NELER!...

**İŞTE AMİGA 1200
ESCORT COMPUTER**



Genel dağıtımını yaptığımız
Türkiye'nin en çok satan
oyunlarından birisi olan
UMUT TARLALARI'nın
2. baskısını bizde ve bütün
seçkin bilgisayarıcılarda
bulabilirsiniz.



UMUT TARLALARI SATIŞ REKORU KIRMAYA DEVAM EDİYOR.....

**İSTANBUL VE TÜRKİYE'NİN HER YERİNE PTT İLE BİLGİSAYAR
YAN ÜRÜNLERİ GÖNDERİLİR & ARŞİV LİSTESİNİ İSTEMEYİ UNUTMAYINIZ.**

**ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOKAK KEMAL HAN NO: 67/13 ŞİŞLİ - İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAĞI ARKASI) TEL: 231 57 69 - 225 94 41**

ALKAN

BİLGİSAYAR MARKET

- ★ AMIGA 1200, 600, 500, 500+'lar,
- ★ COMMODORE 64'ler,
- ★ AMSTRAD'lar,
- ★ ESCORT, MEGA PC'ler,
- ★ STAR, CITIZEN Yazıcılar,
- ★ Joystick'ler, Disket Kutuları,
- ★ Yazıcı Şeritleri, Bilgisayar Masaları
- ★ Her Türlü Bilgisayar Aksesuarları,
- ★ Maxell, Sony, 3M, TDK, No-name disketler

Zengin AMIGA, C-64, SEGA, AMSTRAD, SINCLAIR, PC Oyun ve Utility Arşivi

- ★ Her marka bilgisayarlara teknik servis hizmeti verilir.
- ★ **Amiga Fun Club'a** üye kayıtları devam ediyor.
- ★ Siparişleriniz ödemeli APS ile gönderilir.

ALKAN BİLGİSAYAR MARKET

Adres: 1436 Sok. No: 3/D Alsancak - İZMİR (Pazar yeri karşı sokak)
Tel: 232 - 421 25 23 Fax: 232 - 421 25 23

BURSALILARA

AMIGA 500 ve Commodore 64 tamir ve bakım servisi

AMIGA ve PC oyunları

ELEKTRO KLİNİK

Altıparmak Cad. Tahir Sok. No: 8 BURSA
Tel: 20 43 31

PC MARKET

PCM ve Aidata iş bilgisayarları, Commodore ürünleri satışı, bakım onarım hizmetleri, PC-AMIGA oyunları, tüketim malzemeleri ve aksesuarları size uygun fiyatlarla.

Tunalı Hilmi Cad. Buğday Sk.

No:5/24 Yeloğlu Psj. Ankara

(Kuğulu Çarşısı arkası)

Tel: 9-4 -426 85 21

Fax: 9-4-426 85 21

BAHÇELİ BİLGİSAYAR

COMMODORE-AMIGA-IBM-PC

- En yeni AMIGA, Commodore 64, PC oyunları, iş ve eğitim programları
 - AMIGA, Commodore, PC Resimli Paket Oyunları
 - Ucuz Maxell, Sony, 3M disketleri
 - Bol çeşit Joystick
 - Her türlü bilgisayara sarf malzemeleri
 - Adresinize broşür gönderilir.
30. Sok. 15/C Bahçelievler ANKARA
Tel: 223 96 17

TAYLAN TİCARET

- ☐ 3.5"-5.25" Disketler ☐ Disket kutuları ☐ Sega
- ☐ PC-Amiga-Commodore Bilgisayar ve Yan Ürünleri ☐ Oyun ve İş Programları ☐ Joystick, Mouse ve Mouse Pad Çeşitleri ☐ Toz Örtüleri
- ☐ Temizleme Set ve Disketleri ☐ Ekran Filtreleri
- ☐ Yerli ve Yabancı Yayınlar

Talatpaşa Bulvarı No: 72/A Alsancak İzmir
Tel: 463 07 74 - 463 79 86 - 463 30 16

BİLGİSAYAR &
ELEKTRONİK

ÇİP BİLGİSAYAR

AMIGA ve PC

En son oyunlar, en iyi utility'ler aradığınız her türlü program !
Tüm oyun ve iş programları dünyada ve bizde

Masa üstü yayıncılık

tez, kitap yazım grafik ve sayfa düzeni lazer çıktı hizmeti.

Video, film, çizgifilm, jenerik ve tanıtım filmleri.

ADRES: Güven Sokak No: 6-B 06690 Kavaklıdere-ANKARA

Tel: 467 26 38

ARS

Elektronik

PC AMIGA C-64

BİLGİSAYARLARI - OYUNLARI - PROGRAMLARI - YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI

- * KULLANILMIŞ AMIGA 500 ALINIR SATILIR PC İLE DEĞİŞTİRİLİR
- * KULLANILMIŞ C-64 ALINIR SATILIR AMIGA İLE DEĞİŞTİRİLİR
- * 600 DPI LASER PRINTER ÇIKIŞ HİZMETİ VERİLMEKTEDİR

Söğütölçeşme Cad. Pavlonya Sk. No: 2/9 Kadıköy - İSTANBUL TEL: 337 35 97

DUYGU BİLGİSAYAR

AMIGA, COMMODORE 64, PC BAHÇELİEVLERDE HİZMETİNİZDEYİZ

EN SON OYUN VE PROGRAM ÇEŞİTLERİ
AMIGA, COMMODORE 64 BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYAR TAMİRİ
TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞLERİNİZ APS ÖDEMELİ GÖNDERİLİR.

TEL. : 553 22 33 ADRES: SİYAVUŞPAŞA CADDESİ LALE
556 98 78 SOK. ERGÜN İŞ HANI NO: 16/1
FAX : 505 55 38 BAHÇELİEVLER-İSTANBUL

AY-SA COMPUTER

Amiga & C-64 & PC için

- ★ Çok geniş iş, müzik, animasyon, grafik ve oyun programları arşivi.
- ★ Disket, Joystick, kafa temizleme... vb. her türlü yan ürün ve donanım.
- ★ Şehir dışına kargo veya APS ile sipariş gönderilir.

Bağdat Cad. Talay Psj. No. 171/89
Küçükyalı-İSTANBUL
Telefon: 388 90 06

BUNDAN SONRA KADIKÖY PROBE ELEKTRONİK'TE HİZMETİNİZDEYİZ.

RIHTIM CAD. BAŞCAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO: 37 KADIKÖY-İSTANBUL Tel: 349 88 30 - 338 57 85

BUKET BİLGİSAYAR OYUN SALONU

- ◆ OYUN ÇEKİMİ
- ◆ AMIGA VE COMMODORE 64 ALIŞ SATIŞ VE TAMİRİ
- ◆ TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ VE TÜM YAN ÜRÜNLER
- ◆ KULLANILMIŞ BİLGİSAYAR ALIŞ VE SATIŞI
- ◆ AMIGA'NIZI ALIP PC VERİYORUZ

ARAYIN GÖRÜŞELİM.
Osmanağa Camii yanı Pavlonya Sok. No:5
Kadıköy / İSTANBUL
Tel: 347 69 97 - 347 05 13

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

AMIGA & COMMODORE-64
EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ
PAZAR DAHİL HERGÜN 09:00-23:00 ARASI AÇIK

HERŞEY ÇOK DAHA UCUZA
OYUN ÇEKİM FİYATI -.000 TL
DİĞER BİLGİSAYARCI LARDAKİ 1 OYUN ÇEKİM FİYATINA
ŞİŞLİ AMIGA'DA 3 VEYA 5 OYUN ALABİLİRSİNİZ...

ZENGİN OYUN VE PROGRAM ARŞİVİ
EN YENİ, DERGİDE ÇIKMIŞ VE ÇIKACAK OYUNLAR
İSTANBUL DIŞINA KARGO VEYA APS İLE SİPARİŞ GÖNDERİMİ
BİLGİSAYAR ALIŞI, AYRICA SATIŞ VE TAMİRDE EN UYGUN FİYAT

BAZI FİYATLARIMIZ: PRINTER'LAR
(STAR LC-20, 344 DM. & CITIZEN SWIFT 90, 382 DM.
OKI ML 320E, 765 DM. & EPSON LX 1050, 479 \$)

TELEFON : 231 75 47 (Adnan BİRLİM)

ADRES : KEYSER SOK. FEZA APT. NO. 26/3

(ALT KAT) NİSANTAŞI-ŞİŞLİ/İSTANBUL

TARİFİ : ■ RUMELİ CAD.'DEN GELİŞTE, "GOLDEN ÇİKOLATA" YANINDAKİ BAYTAR AHMET SOK. BİTİMİNDEN SOLA DÖNÜP, SAĞDAN İLK SOKAKBAŞI APARTMAN.
■ VALİKONAĞINDAN GELİŞTE, "EKMEK FIRINI" YANINDAKİ MADALYON SOK. BİTİMİNDEN ÖNCE SAĞA, SONRA SOLA DÖNÜP, SAĞDAN İLK SOKAKBAŞI APARTMAN.
■ OSMANBEY'DEN GELİŞTE, "BIGBURGER"İN BULUNDUĞU SOKAKTAN "SOSKO" ÖNÜNDEN GEÇEREK ŞİŞLİ BİRKAN YETKİN LİSESİ YANINDAN NİSANTAŞI YÖNÜNE DOĞRU SOLDAN 2.NCI SOKAKBAŞI APARTMAN.

GÜMRAH BİLGİSAYAR MERKEZİ

COMMODORE 64 - AMIGA - PC
Oyun, Muhasebe, Utility, Grafik ve Müzik Programları
Ram Kartlar, Joystick, Disket ve Tüm Yan Ürünler
Harddisk, Printer

ALIŞ - SATIŞ - TAMİRİ
Bir defada 5 oyun çektinir 2 oyun bedava verelim.
Bu ilanla gelen herkese 5 oyun çekimi bedava ve
bilgisayar ürünlerinde % 10 indirim
Amiga'nızı alıp PC veriyoruz.
TEL: 352 15 60

Tamirhane Durağı Çınar Cad. No:10/B CEVİZLİ / KARTAL

BELLEK BİLGİSAYAR

- ★ Aidata PC - STAR - OKI - CITIZEN YAZICILAR
- ★ AMIGA, COMMODORE 64 ve TÜM YAN ÜRÜNLERİ
- ★ En yeni oyunlar, Joystick, Mouse türleri
- ★ Her türlü sarf malzemeleri ve aksesuarlar.

- ✓ Amiga-Dost Kulübü üyesi olun her ay 40 adet oyun çekirtme hakkınız olsun.
- ✓ 20 oyun çekirten herkese 1 mouse pad ve ücretsiz oyun listesi.

Pazar günleri de açığız.

Bağdat Cad. No: 155/31 Maltepe - İSTANBUL Tel: 370 68 28 - 352 43 90

BLOB



Herkes cennete gitmek ister. Blob'da öyle. Blob oyun boyunca yukarı bakmaktan boynu ağrıyan oldukça şirin mavi bir damlacık. Aslında küçük mavi bir damlacığın bu gibi sorunları olmaması gerekir ama işte kaderde bir oyun kahramanı olmak da varmış. Eh, ne yapsın Blob, o da kaderini ellerinize terk ederek bütün oyun boyunca oradan oraya sıçrayıp duruyor. Aslında dışardan bakılınca oyun pek de zor görünmüyor. Hatta pek çekici bile gelmeyebilir fakat aslında tam 50 bölümlük bir oyun ve her yerde Blob'un düşmanları onun hedefine ulaşmaması için elinden geleni yapıyor. Bir de bol bol boşluğa atlamalar var.

bettikçe) bunun bu kadar da kolay olmadığını anlayacaksınız. Ayrıca EXIT taşını bulmak ta o kadar kolay değil, bu taş bazen görünmüyor ve bir düğme ile ortaya çıkıyor, bazen görünüyor fakat gidilemiyor, çünkü önce oraya giden yola bir köprü açılıyor. Bunun gibi birçok örnek verebilirim, en iyisi oynadıkça kendiniz bulun. Ayrıca, oyun gerçekten iyi joy kontrolü gerektiriyor. Bunu yıl-

lar yılı joystick sallayan birinden duyduğunuz için gerçekten inanmalısınız. Hem oyun o kadar çekici ki, isteseniz de istemeseniz de elinizi alıştırıyorsunuz. Kontrollere gelince, üç boyut sistemi ekran görüntülerine bakarak anlaşılabilir. Siz oyunun

üç boyutlu ortamının iki boyuta yansıtılmışını anlayıp alışmaya çalışırken tüm kabaklar Blob'un başına patlıyor. Eh, oyun kahramanı olmak o kadar da kolay değil!

Hooooopaaaaa

Evvvet, artık ana hedefinizi ve kontrol sisteminizi öğrendiniz (hm hm tabii). Gelelim oradan oraya sıçrarken dikkat etmeniz gereken şeylere; Bastığınız taşlar değişik renklerde ve her rengin ayrı bir anlamı var (bu cinayet filmlerinde katilin uşak olması gibi birşey olsa gerek). Kırmızı renkli taşlar sizi iyice yukarı zıplatır, böylece normalde

zıplayabildiğinizden çok daha yukarılara çıkabilirsiniz. Bunun yanında, mavi taşlar ise bütün sıçrama enerjinizi emerek normalde çıkabildiğinizden çok daha az sıçramanıza yolaçarlar. Bir de buzlu taşlar var, bunlar ise biraz daha tehlikeli taşlar. Çünkü bu taşlara bastığınızda Blob üzerindeki yön kontrolleriniz kayboluyor Blob'un kocaman mavi ayakları kaygan buz üzerinde bir oraya bir oraya gitmekten sizin joy'un yönlerini yaptığınız baskıya ve ekrana doğru bağışmalarınıza tepki gösteremiyor, böylece Blob taşın herhangi bir tarafından kayarak kendini boşlukta buluyor. Bu sırada onu



kurtarmak ve sağ salım yere bastırmak ise tamamen reflekslerinize kalıyor. Tabii indiğiniz zemin yeterince sağlam değilse çatlamaya başlıyor ve hemen yer değiştirmezseniz kırılıp yok oluyor, eh yine boşluktasınız -kolay gelsin-. Bir de bahsetmem gereken vantilatörler var, bunlar ise bazen yukarı hava veriyor, bazen de aşağı. Yukarı verdiğinde Blob bu hava koridorunun içinde yüzerek olabildiğince yukarı çıkabiliyor. Tabii havayı aşağı verdiğinde neler olduğunu tahmin ediyorsunuzdur, Blob çekilen hava yüzünden hızla yere yapıyor. Fanlar genellikle bölümlerin gizli yerlerini bulmanıza yardım ediyor fakat çoğunlukla hedefini ayarladığınız bir atlayışı bozmaktan başka bir şeye yaramıyorlar.

Oyun bir çeşit derinlik hissi veren bir sistem üzerine kurulu. Çeşitli yerlerde çeşitli aletler, mesajlar çeşitli sıçrama yetenekleri veren taşlar ve tuzaklar mevcut. Bazı taşlarda ise hiç sıçranamıyor. Genel hatlarıyla bakılacak olursa 8-bit klasiklerinden Bouncer'a oldukça benziyor.

Bölümler oldukça garip, ilginç, v.s. Aslında oyunda verilen derinlik hissi ve oyunun genel yapısı "böyle bir oyun nereden akıllarına gelmiş yahu" gibi sorular getiriyor aklı. Blob gerçekten uzun zamandan beridir görmediğiniz kadar çekici, eğlenceli ve değişik bir oyun.

Bölüm Atlama

Bölümlerin tamamlanması iki ayrı yöntemle yapılabilir. Birinci ve kolay olanı, üzerinde EXIT yazan taşa gitmek. Hmm, bu bana biraz fazla normal geldi... Eh, bunu tahmin etmemiştiniz değil mi? İkinci ve zor olanı ise bölümdeki tüm toplanabilir zimbirtıları toplayarak bölümü bitirmeye hak kazanmak. Bu size ilk bölümlerde kolay birşeymiş gibi gelebilir fakat ilerledikçe (ve sonsuz boşluğa yuvarlanıp Blob kay-



SUADIYE

COMPUTER & MUSIC CENTER

- ★ Commodore PC
- ★ Amiga 500-Plus-600
- ★ Commodore 64
- ★ Commodore Printer
- ★ Komaks masa çeşitleri
- ★ Eğitim-oyun-utility programları
- ★ Tüm çeşitler için her tür aksesuar
- ★ Tamir-bakım servisi
- ★ Yerli-yabancı CD çeşitleri
- ★ Yerli-yabancı kasetler
- ★ Walkman çeşitleri
- ★ Her tür müzik seti aksesuarı

Adresimiz: SUADIYE, Ayşeçavuş Cad. No: 13/A
Tel: 380 04 75 - 373 84 57

SCC

Çeşitli yerlerde bastığınızda "klik" sesi çıkaran ve birşeyler yapan düğmeler var (hmm, oldukça şüpheli). Bunlar ise bölümün biryerlerindeki gizli taşları orataya çıkaran mekanizmayı çalıştırıyor böylece gitmeniz gereken yerlere gerekli bağlantı ortaya çıkıyor. Tabii her zaman işler o kadar kolay değil, bazen çok iyi ayarlanmış atlamalar yapmak gerekiyor, bazen o da yeterli gelmiyor ve biraz da şans gerekiyor. Eğer beceremeyip de düşerseniz, çok fazla düştüğünüzde Blob biryerlerini incitebilir. Bu özellikle kır-



mızı taşlarda çok yükseğe sıçrayıp başka yerlere düştüğünüzde oluyor.

En çok göreceğiniz ölüm şekli olan sonsuzlukta kayboluşta Blob'un yüzü çok komik bir hal alıyor. Ağzını sonuna kadar açarak var gücüyle bağırıyor ama ne fayda, bir joy hareketiyle Blob'un zıpzip dünyasından ayağını kaydırıyorsunuz. Blob incindiğinde ise gide-rek ağlamaklı bir hal alıyor, her aksi harekette daha da kötüleşiyor ve sonunda patlayarak yok oluyor (ne acıklı bir ölüm).

Oyunda kullanılan grafikler günümüz şirin platform oyunları kategorisinde mükemmel mertebesinde. Platformların yaklaşıtkça belirginleşmesi ve uzaklaştıkça kaybolması ise bizim democuları bile hayran bırakacak nitelikte. Ayrıca yüksek biryerden sonsuz boşluğa düşerken gelip geçen taşlardan birine inmeye çalışıp başaramamak ise oldukça panikletici.

"MÜKEMMEL DEĞİŞİK BİR OYUN" demek gerçekten de tam yerinde olur sanırım. Gelecek bölümün bulunduğunuzdan daha da garip olacağını düşünmek insana daha



Yukarıya, yukarıya daha yukarıya zıplayın.

da çok oynama hırsı veriyor. Ancak her yeni bölümde zavallı mavi Blob'un sonsuzlukta kayboluşunu tekrar tekrar izlemek biraz da üzücü, ama sizin gibi bir kahraman tarafından yönetildiği sürece tekrar tekrar dene-yeceğinden eminim, başarana kadar.

Şirin bir platform oyunu ve *Nebulus* gibi çok farklı ve yeni bir bakış açısı olması ona tam anlamıyla bir klasik olma hakkı kazandırıyor.

Çilek Bahçe

 SES	CORE DESIGN 1 MByte 1 Disket Billboard'da 7 numara	 GRAFİK
83		78

 GENEL	82
---	----



Taşlar tamamen kaybolmadan kendinize sağlam bir zemin bulun.

**Oyuna başlamadan önce çok şık bir demo sizleri bekliyor.
Arkanıza yaslanın ve bu kısa demo'nun tadını çıkartın.**

SOCCER KID

**Şimdiye kadar hiç karşılaşmadığınız bir platform türüne hazırlanın.
Bu oyun platform oyuncularının hayatını değiştirecek.**



1994 yılında Amerika'da düzenlenecek dünya kupasına kadar bu olayla ilgili daha bir çok oyun göreceğiz galiba. Bu oyunların çoğu da tabii ki futbol simülasyonları veya menajerlik oyunları olacak (gerçi benim fikrimi sorarsanız Sensible Soccer veya GOAL! varken yeni çıkacak futbol simülasyonlarına pek ihtiyaç yok). Bu kupa ile ilintili yapılan ilk oyun olan Soccer Kid diğer futbol oyun-

Oyunun hikayesi ise şöyle: 1994 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde dünya kupası finali başlamak üzeredir ve stadyum dünyanın en büyük spor organizasyonlarından birini seyretmek için toplanan yüzbinlerce sporseverin istilasına uğramıştır. Kahramanımız Soccer Kid ise İngiltere'deki evinde televizyonun karşısına oturmaktadır. Bu sırada uzayda gezegenimizden fazla uzak olmayan bir yerde, uzay korsanı Scab, uzay gemisinde oturmuş muhteşem ganimetine ekleyebileceği nadide parçalar için uzayı taramaktadır. Dünyayı taradığı sırada birden stadyumun arkasında sergilenen, pırl pırl dünya kupasını görür ve "Aha!!, tam koleksiyonuma göre bir parça" diye düşünür. Dünya'ya balıklama bir dalış yapar ve kupayı çalar. Kupayı alıp uzaya geri dönerken tam atmosferden çıkacağı sırada geçmekte olan bir asteroid ile çarpışır. Asteroidle çarpıştığı sırada kupa gemiden fırlar ve beş parçaya ayrılıp dünyanın beş ayrı bölgesine düşer. Kupanın çalındığını gören Soccer Kid ise hemen konçlu futbol çoraplarını ve futbol ayakkabılarını giyer, topunu da yanına alarak yollara düşer. Amacı beş parçayı toplayarak kupayı geri götürmek ve futbol severlere problemsiz, futbol ile dolu dünyalarını geri vermektir.

Artık sıra oyuncumuza gelmiştir. Sayın oyuncu burada Soccer Kid kimliğine bürünerek joystick'ini eline alır ve topu yardımıyla pek çok bilmeceyi çözerek ilerleyeceği yolculuğuna başlar.

Bu yolculuk sizi beş ülkeye yani, Amerika, Rusya, İngiltere, Japonya ve İtalya'ya götürecektir. Her ülke, ülkenin özelliklerine göre tasarlanmış grafiklerle süslü üçer bölüme ayrılmış, bu üç bölümden her biri ise ikişer bölüme ayrılıyor. Bunlardan başka beş tane bonus bölüm ve birkaç tane de gizli bölüm var. Her bölümün sonunda ise bir bölüm sonu yaratıcılığı yenmeniz gerekiyor. Bu yaratıklar bulundukları ülkenin özelliklerine göre farklı şekillerde karşınıza çıkacaklar. Örneğin Japonya'da karşınıza çıkan bölüm sonu yaratıcılığı bir Sumo güreşçisi. Yaratıkların animasyonları ise harika.



Şimdi de oyunda yapmanız gerekenlere bir göz atalım. Zamana karşı yarışırken bir çok zorluğu da aşması gereken kahramanımızın elindeki yegane silah sevgili futbol topu. Karşısına çıkan engelleri futbol topuyla vurarak yolunuzdan kaldırmaması gerekiyor.

Futbol topunun animasyonları sonderece gerçekçi ve hareketleri Pinball Dreams'deki topun hareketlerine benziyor. Yani top çarptığı yerden zıplayarak geri dönüyor. Genelde yapmanız gerekenler ise şöyle: her bölümde toplamamız gereken 11 tane futbolcu kartı var. Bu kartlar ağaçların tepelerinde, kanalizasyonlarda, hatta havada asılı bile bulunabiliyor. Her bölümde yeterli sayıda kartı topladıktan sonra bir bonus bölüme giriyorsunuz. Bonus bölümlerde yapmanız gereken platformlardaki engelleri aşarak yukarılara çıkmak ve en burada bulunan kayıp kupa parçasını almak. Ana bölümler gibi bu bölümlerde de zaman sınırlı, yalnız oyunun yapımcıları burada pek cömert davranmamışlar. Yalnız ana bölümlerdeki bütün kartları toplarsanız bu bölümlerde de üç hakkınız oluyor. Bu şekilde ilerleyerek beş kupa parçasını bir araya getirdiğinizde kupa eski haline dönüyor ve "Game Over". İşte kısaca oyun böyle. Tabii ki laf söylemek kolay. Biraz da oyunun güzelliklerine değinelim.

Oyunun menü ekranları tamamen joystick ile kumanda ediliyor.



Sokakda başlayan oyunumuz çok çeşitli yerlerde devam ediyor.



larından biraz farklı, çünkü herşeyden önce bir spor simülasyonu veya menajerlik oyunu değil, bir platform oyunu. Yalnız alışla gelmiş platform oyunlarından biraz farklı. Oyunu hazırlayan Krisalis firması oyunu sadece futbol üzerine kurmaktansa platform türü bir oyun yapmayı tercih etmiş, çıkan sonuç bence görülmeye değer, sizin de beğeneceğinizi düşündüm.



SAMSUN PİRİNÇSOFT

Macro Computer

Amiga 500, 600, 1200

C-64

PC

- * En Son Oyun ve Utility Programları
- * Eğitim ve İş Programları
- * KRN Bilgisayar Samsun Bayii
- * STAR Printer Yetkili Satıcısı
- * 24 Saatte Bilgisayar Tamiri
- * Siparişleriniz APS ve Kargo ile Gönderilir.

Yeni Adresimiz: 19 Mayıs Mah. Kışla Sok. No.16/A
Tel: 4315985 (Çiftlik Ziraat Bankası altı)

TOP KONTROLÜ

Oyuna başladıktan bir süre sonra fark ediyorsunuz ki Soccer Kid platformlar arasında ayağında topuyla hoplayıp zıplamaktan öte topuyla bir çok şey yapabiliyor. Futbol delisi kahramanımız futbol topunun yardımıyla oyundaki kötü adamları devirip ulaşılması imkansız yerlerdeki bonusları, enerji artırıcıları rahatça toplayabiliyor. Kahramanımız 15 ayrı hareket yapabiliyor. Bunları joystick ile kolayca becerebilirsiniz (tabii ki başta biraz zorlanabiliyorsunuz). Bu hareketler arasında rövoşata, kafa atma, topun üzerinde dengede durabilme, kuvetli vole vurabilme gibileri bulunmaktadır. Bu arada dikkat etmeniz gereken en önemli şey ise dolaşırken topunuzu bir yerlerde bırakma-



mak veya sivri bir şeye çarparak patlamasını önlemek. Eğer topsuz ilerlemeye çalışırsanız yolda karşılaşacağınız düşmanlar (kaykaylılar, bisikletliler, v.s.) sizi bayağı zorlar hatta bunları geçmeniz neredeyse imkansızdır. Ayrıca bazı yerlerde de topu trambolin gibi kullanmanız da gerekmektedir.

Bütün bunlardan öte kahramanımızın ve topun animasyonları ayrıca da bölümlerin grafiklerinin üzerinde çok uğraşıldığı belli, çünkü gerçekten çok güzeller. Oyunda özellikle bahsedilmesi gereken iki de bölüm var ki bunlar gerçekten çok güzel ve sıra dışılar. Bunlardan biri Japonya'daki Bullet Train (süper tren, mermi tren) diğeri ise Rusya'daki savaş gemisi. Bullet Train pek çok vagondan oluşmakta ve son hızla Japonya'yı katetmekle uğraşıyor. Trene geçtiğiniz anda oyun ani bir şekilde normalin tersine sağdan sola doğru kaymaya başlıyor ve siz de aniden beliren tünellere dikkat etmeye çalışıyorsunuz (yoksa hafif bir baş ağrısı hissedebilirsiniz). Burada her vagona toplanması gereken bir çok şey var. Savaş gemisi için de aynı şeyler söylenebilir, gerçi burada tüm Rus donanması ve çeşitli tuzaklara karşı oynamak zorundasınız. Bahsetmek istediğim son bir şey ise Japonya'da fabrikaya girdiğinizde karşınıza çıkan (ki bence düşmanlar içinde en garibi) robotlar. Bunlar ilk kez vurduğunuzda tuhaf bipler çıkararak dönmeye başlıyorlar, ikinci kez



vurduğunuzda ise yok oluyorlar fakat güzel olan yaratıkların animasyonları. Oyundaki sesler de oyuna sizi bağlayabilecek kadar güzel ama çok da özel değil. Neyse, oyunla ilgili söylenebilecek şeyler bu kadar. Son olarak da firmaya oyun süresince disk değiştirme işlemini ellerinden geldiğince az tuttukları için teşekkürü bir borç bilirim.

Ohrenk Tümsencik

 SES 87	 KRİSALİS 4 Disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	 GRAFİK 80
 GENEL 92		



BLASTAR



Shoot 'em up

Hmm, Core Design'dan yine güzel bir oyun. Güzel açılış animasyon ve müziklerinden sonra oyunun menüsüne geliyoruz. Menülerden, oyun sırasında müzik mi yoksa ses efekti mi çıkacağını, joystick ve diğer shoot'em up oyunlarında da olan genel ayarlamalardan sonra oyuna başlıyoruz. Joystick'inizi sağa sola çekerek yön belirleyebiliyorsunuz, ileri iterek hızlanma, ateşe basarak da ateş ediyorsunuz (Bulması saatlerimi aldı!!!). Yalnız dikkat edilmesi gereken nokta çok hızlanmamak, yoksa önünüze çıkan düşman gemileri tarafından vurulmak çok kolaylaşıyor. İlk bölümde amacınız üç ana hedefi yok etmek. Alt tarafta görünen radarda yeşil noktalar düşman gemilerini belirtiyor, ana hedefler radara girince radarın şekli değişiyor ve üstünde TARGET yazmaya başlıyor, işte oradaki kırmızı nokta ana hedef!

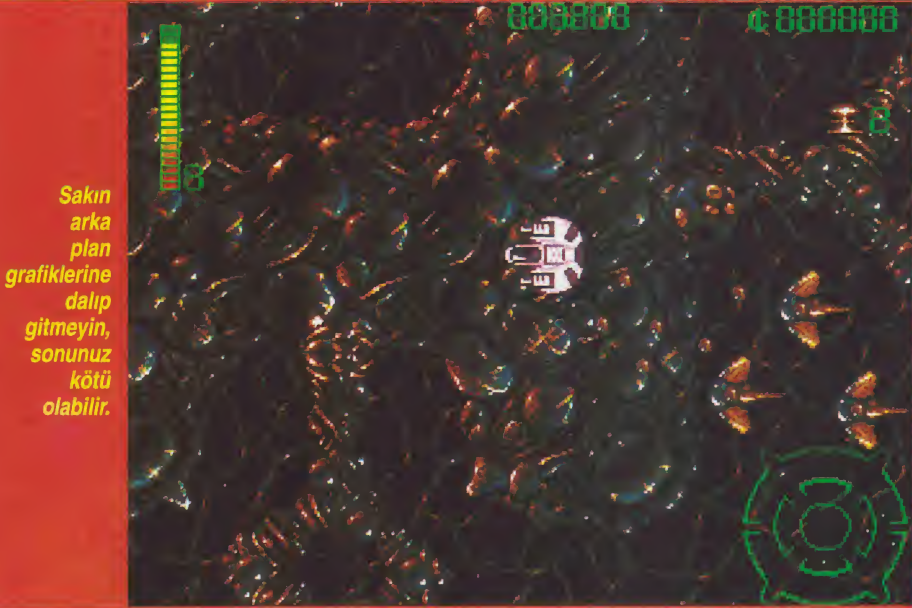
Ana hedefleri yok ederken en önemli taktik etraftaki sabit ve devamlı ateş eden düşmanlardan kaçarak ana hedefi tahrip etmek. Bu arada tabii düşmanlardan kalan puan, enerji, ek yaşam gibi mazzemeleri de toplamayı ihmal etmemeli. Bölüm aralarında ise gayet zorlu 'Bölüm Sonu Canavarı' adı verilen kaka yaratıklar (öcü) çıkıyor, herbirini yok etmek için bayağı zorlanacaksınız (Joystick'lere dikkat). Ama sakın canavar



ölünce joystick'i bir kenara bırakıp rahatlamaya kalkmayın, ölen canavarın içinden bir yenisi çıkabiliyor! İkinci bölümde ise arka plan bir code (programcılık) şaheseri, dalgalanma oldukça gerçekçi ve bir o kadar da güzel yapılmış, burada ise sayıları daha çok olan ana hedefleri yok edip ortalarda bir yerde bulunan bir büyük hedefi havaya uçurmak. Bu arada aklıma gelmişken söyleyeyim, kazandığınız paralarla ek silahlar alabiliyorsunuz, yani tahrip gücü ve atış sayısı daha yüksek olan silahlar. Yalnız, oyunun ufak bir sorunu var, bana göre gereksiz sayıda disk değiştiriyor, ama oyunu oynarken hepsini unutuyorsunuz, zaten hızlı yük-

leme yapıyor. Bu tip oyunlar bize A500'ün henüz ölmediğini, içinde daha çok çıkarılacak cevher olduğunu gösteriyor, bunu becerebilen birkaç firmadan biri olan Core Design da bunu zaten biliyor. Bence Core Design gibi güzel code yapan başka bir firma ise Team 17, yalnız her oyununa bakıp da esas Team 17 ekibinin programladığını zannetmeyin. Blastar'ı A1200'de test edilecek vaktim olmadı, o yüzden çalışıp çalışmadığını bilemiyorum ama Core Design yaptığına göre çalışması lazım, hatta belki de oyunun içine sadece AGA makinalarda gözükecek şekilde birkaç efekt koymuşlardır. Bu oyunun da kısa sürede AGA versiyonunun çıkacağı ve Core Design'ın da en kısa sürede AGA makinalara geçeceği yeni gelen haberler arasında, kimbilir belki de bu oyunu CD-32'de de görürüz (CD-32'yi ne zaman göreceğimiz ise şüpheli!). Bu arada oyundan bayağı uzaklaştım ama bazı düşüncelerimi sizlere ulaştırmak istiyorum. Amiga ilk çıktığında diğer bilgisayar firmaları arasında büyük bir şok yaratmıştı, sebeplerini zaten biliyorsunuz. Ama Amiga'nın yıllarca aynı hardware konfigürasyonunu koruması onu biraz geride bıraktı, gelen en büyük son darbe de birçok yazılım şirketinin Amiga'dan desteğini çekmesiydi. Kırıcı gruplar Amiga'da çıkan oyun ve programları daha saniye kaybetmeden piyasaya sürüyorlar, aslında bu en büyük etken. Şimdi ise AGA sayesinde Amiga ikinci şoku yaratmak üzere, tabii software desteği kesilmezse...

PC piyasası ise çok büyük bir hızla CD teknolojisine yöneliyor (hatta bazı oyunlar sadece CD için çıkmaya başladı bile), sebebi ise CD'de çıkan oyunların kopyalanma imkanının olmaması, çok büyük ses ve gra-



MESUT BİLGİSAYAR

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

431 66 65

Ziya Gökalp Cad. 24/39
Metro Han Alt Pasaj
Kızılay-ANKARA

SINCLAIR

MSX

ATARI

COMMODORE-64
AMIGA 500 / PLUS

PC

AMSTRAD

MACHINTOUSH

PROGRAMLARI

- Commodore 64'ünüz alınır,
AMIGA PLUS verilir.

- AMIGA'nız alınır, PC verilir.

- PC model değişimi, bellek
arttırımı yapılır.

- Joystick ve bilgisayar
tamir ve bakımı.

- Bilgisayar, malzeme, oyun
ve akseuarları.

MESCOM 386

386 DX 40
2 MB Ram
84 MB HARD DİSK
SVGA EKRAN KARTI
SVGA 0.28 COLOR MONİTÖR
KLAVYE
MOUSE
MINİ TOWER KASA
3.5" 1.44 DİSK SÜRÜCÜ
1 YIL GARANTİLİ

1250 \$ KDV
DAHİL

AMIGA PLUS

AMIGA 1200

PC

SATIŞI

Bu ilanla bize gelen herkese
2 AMIGA 500 oyunu bedava

fik datalarının bir diske sığdırılması ve maliyetin hemen hemen aynı olması. Örnek olarak Indiana Jones'un CD versiyonunda bir satır yazı yok, hepsi stüdyoda profesyonel kişiler tarafından seslendirilmiş konuşmalar halinde ve fiyatı disk versiyonuyla aynı. İnşallah CD oyunları çok yakın zamanda

Amiga'da standart olur ve yazılım korsanlığının önüne geçilir, bu işte öncü de CD-32, hem diğer rakiplerine göre daha ucuz, teknik yönden de oldukça üstün ve şu anda bile birçok oyun çıkma aşamasında. İnşallah ülkemize de çok yakın sürede bilgisayar yazılımları için bir yasal düzenleme gelir ve

profesyonel düzeyde kullanıcıya hitap edebilen ve şu anda para kazanamayan kesimin değeri anlaşılır. Siz okuyuculardan istediğim, en azından yerli yapımları kopyalama-manız veya kopyasını almamanız, yoksa birçok alanda olduğu gibi bilgisayar alanında da tamamen dışarıya bağımlı hale geleceğiz. Hatta yabancı oyunların Türkçe versiyonları sadece bir rüya olarak kalacak...

Eee, şey, aslında Celal bu tür şeylerin oyunlarda yazılmasına bayağı kızıyor ama bize sözünü verdiği SON SÖZ köşesini aylardır açmadığı için ben de küçük bir kaçamak yaptım. Sanırım bu seferlik sorun olmaz. Hah!?! Blaster mı dediniz, bence alıp oynamanız gereken güzel bir shoot'em up oyunu, uzun süredir bu tür oyun göremiyorduk ve eskileri de artık arşivlerden bile silindi, ayrıca nasıl olsa üç disket ve çok para vermeniz de gerekmiyor, değil mi?

İyi eğlenceler...

EMRE TUNCER

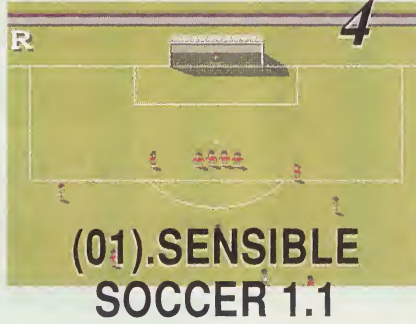


Görünüşüne aldanmayın, kolayca halledebilirsiniz.

 SES	 Core Design 3 disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	 GRAFİK
76		84

 GENEL	85
--	----





- 05.(03).GOAL!
- 06.(07).LEMMINGS 2
- 07.(05).STREET FIGHTER II
- 08.(10).DESERT STRIKE
- 09.(08).ANOTHER WORLD
- 10.(17).LOTUS III
- ↔ 11.(11).PROJECT X
- 12.(22).THE CHAOS ENGINE
- 13.(12).MONKEY ISLAND II
- 14.(16).WINGS
- 15.(14).SHADOW OF THE BEAST III
- 16.(23).PIRATES
- 17.(18).BAT II
- 18.(25).TV SPORTS BASKETBALL
- 19.(20).SUPER TETRIS
- 20.(19).SUPER FROG
- 21.(13).THE MANAGER
- 22.(21).MOONSTONE
- 23.(33).PINBALL FANTASIES
- 24.(17).LOTUS II
- 25.(24).SENSIBLE SOCCER 1.0

- ↔ 26.(26).ARABIAN NIGHTS
- 27.(32).CIVILIZATION
- 28.(42).FINAL FIGHT
- 29.(63).POPULOUS II TG
- 30.(29).INDIANA JONES IV (ADV.)
- 31.(41).WING COMMANDER
- 32.(45).LEMMINGS + DATA
- 33.(---).SUPREMACY
- 34.(38).DUNE
- 35.(30).PREMIERE
- 36.(34).MYTH
- 37.(39).WAX WORKS
- 38.(--).GUNSHIP 2000
- 39.(15).ENTITY
- 40.(--).PRO TENNIS TOUR 2
- 41.(31).PINBALL DREAMS
- 42.(46).EYE OF THE BEHOLDER II
- 43.(36).ZOO
- 44.(52).TRANSARCTICA TG
- 45.(35).DARK SEED
- 46.(49).TURRICAN II
- 47.(27).CURSE OF ENCHANTA
- 48.(--).WALKER
- 49.(48).EPIC
- 50.(28).JAGUAR XJ220

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler

KAZANANLAR:

Osman Hoşnut A500PLUS

Zafer Yurtseven 6 Ay AMIGA +Manyetik Paket Aboneliği , Bilge Aygün 6 Ay AMIGA Dergisi aboneliği

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayar, yaşıınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL



GÜVEN

COMPUTER

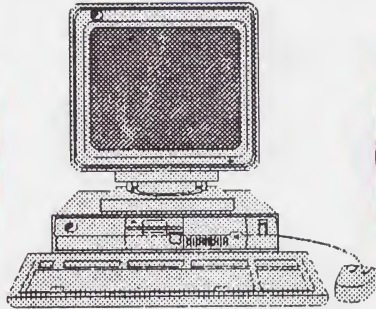
FARKIMIZ FİYATLARIMIZDA
SAKLIDIR.

AMİGALARDA YILIN KAMPANYASI
ŞİMDİ ALIN SÜPER ÖDEME KOŞULLARINDAN YARARLANIN.

VESKOM - PAROT BİLGİSAYARLARINDA
% 10 İSKONTO
İSTERSENİZ 7 AYA KADAR VADE

BİLGİSAYARINIZ VAR... PEKİ YA MASANIZ?
ÜZÜLMİYİN - DİLEDİĞİNİZ BİLGİSAYAR MASALARI
İSTER PEŞİN İSTER TAKSİTLE
EVİNİZE TESLİM. (Broşür isteyiniz)

HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR
YAN ÜRÜNÜ , ŞOK
FİYATLARLA.
(Mutlaka fiyat sorunuz.)



DİSKET FİYATLARINDA
KISA BİR SÜRE İÇİN ŞOK
FİYATLAR
NO NAME 3,5" DD 6000 TL.
CMC 35" DD 8.800 TL.
VE DİĞER ÇEŞİTLER

STAR YAZICILAR % 6 İNDİRİM
VE KOLAY TAKSİTLERLE

- **BİNLERCE OYUN ARŞİVİ SİZLERİN HİZMETİNİZDE
ARTIK OYUNLARI GÖREREK ALINIZ.**
- **AMİGA DA EĞİTİM .P.C' DE HER TÜRLÜ YAZILIM**

Billboard



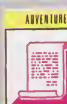
PUZZLE & QUIZ

- 1- Lemmings 2
- 2- Super Tetris
- 3- Push Over
- 4- Dynablaster
- 5- Lost Vikings
- 6- One Step Beyond
- 7- Morph
- 8- Wizkid
- 9- Steg
- 10- Humans



RACING

- 1- No Second Prize
- 2- Lotus Turbo Challenge III
- 3- F-17
- 4- Lotus Turbo Challenge II
- 5- Nigel Mansell's World Champ.
- 6- Jaguar XJ 220
- 7- Road Rash
- 8- Super Cars 2
- 9- Stunt Car Racer
- 10- Vroom



ADVENTURE

- 1- Darkseed
- 2- BAT II
- 3- KGB
- 4- Monkey Island II
- 5- Curse Of Enchantia
- 6- Ween - The Prophecy
- 7- Nippon Safes
- 8- The Legend of Kyrendia
- 9- Lure of Temptress
- 10- Secret of Monkey Island



BEAT'EM UP

- 1- Street Fighter II
- 2- First Samurai
- 3- Myth
- 4- Body Blows
- 5- International Karate
- 6- Budokan
- 7- Final Fight
- 8- Pit Fighter
- 9- Double Dragon III
- 10- Ninja Warriors



FLIGHT SIMULATION

- 1- Gunship 2000
- 2- A320 Airbus
- 3- Wing Commander
- 4- B-17 Flying Fortress
- 5- Flight of the Intruder
- 6- F-19 Stealth Fighter
- 7- A-10 Tank Killer
- 8- Red Baron
- 9- Birds of Prey
- 10- Air Support



ARCADE ADVENTURE

- 1- Another World
- 2- Flashback
- 3- Beast III
- 4- Hare Raising Havoc
- 5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
- 6- Mercenary III
- 7- Rome AD 92
- 8- Sword of Honour
- 9- Schelober's Quest For A Babe
- 10- Heimdall



BAT & BALL

- 1- Pinball Fantasies
- 2- Arkanoid II - Revenge of DOH
- 3- Shuffle Pack Cafe
- 4- Bunny Bricks
- 5- Arkanoid
- 6- Botics
- 7- Pinball Dreams
- 8- Titan
- 9- Ballistix
- 10- Lords of War



ROLE PLAYING

- 1- Might & Magic III
- 2- Fate Gates of Dawn
- 3- Ishar 2
- 4- Abandoned Places 2
- 5- D.M. - Chaos Strikes Back
- 6- Blade Of Destiny
- 7- Eye Of The Beholder II
- 8- Waxworks
- 9- Son Of Empire
- 10- Legends Of Valour



ARCADE STRATEGY

- 1- Dune II
- 2- Syndicate
- 3- Elite & Elite II
- 4- D.Day
- 5- Armour Geddon
- 6- Universal Warrior
- 7- Starglider II
- 8- Transarctica
- 9- Pirates
- 10- Dragon's Breath



LAND & SEA SIMULATION

- 1- M1 Tank Platoon
- 2- Silent Service II
- 3- Team Yankee II
- 4- Team Yankee
- 5- Silent Service
- 6- Sherman M4
- 7- Operation Spruance
- 8- Conqueror
- 9- Advanced Destroyer Simulator
- 10- Red Storm Rising



PLATFORM

- 1- Arabian Nights
- 2- Woody's World
- 3- Sleepwalker
- 4- Soccer Kid
- 5- Traps & Treasures
- 6- Yo! Joe!
- 7- Blob
- 8- Global Gladiators
- 9- Zool
- 10- Entity



STRATEGY

- 1- Power Monger + Data Disk
- 2- Utopia + Data Disk
- 3- History Line 1914-1918
- 4- Patrician
- 5- A. Art Of War In The Skies
- 6- Hannibal
- 7- Civilization
- 8- Populous II
- 9- Mega-lo-Mania
- 10- Battle Isle - T. M. Of Chromos



SHOOT'EM UP

- 1- Project X
- 2- Walker
- 3- Chaos Engine
- 4- Blaster
- 5- SWIV
- 6- Desert Strike
- 7- Turricon 2
- 8- Silk Worm
- 9- Firehawk
- 10- Turricon



SPORT SIMULATION

- 1- GOAL!
- 2- Nick Faldo's Golf
- 3- Championship Manager 93
- 4- J.W. Competition Of Darts
- 5- Kick Off II + Data Diskler
- 6- Sensible Soccer 92-93
- 7- G.G. World Class Cricket
- 8- International Rugby
- 9- Jimmy White's WW Snooker
- 10- Football Tactician 2





**Türkiye
haklı ...**

Muhteşem ilginize doğal bir teşekkür.

Lider Demirdöküm'ün çağrısına kulak verdiniz: Temiz çevre, sağlıklı

mükemmel ürünler sunmakla kalmıyor: Yaygın yetkili satış örgütü, uzman

yaşam için doğalgaza, Demirdöküm'le geçiyorsunuz. Hergün daha çok

servis, ücretsiz danışmanlık ve projelendirme hizmeti veren Doğalgaz ve

yuva bu çağdaş enerji kaynağına kavuşuyor. Mutfaklarda,

Isı Danışma Merkezleri, ödeme kolaylıkları, sadece

banyolarda, evlerde, işyerlerinde, Türkiye'de Demirdöküm

Demirdöküm'ün sağladığı ayrıcalıklar. Demirdöküm'ü

konforu yaşıyor... 40 yıllık erişilmez deneyimiyle, uluslararası

seçtiniz... haklısınız. Bu güvenin karşılığı her üründe, her hizmette

teknolojinin en yeni kazanımlarını birleştiren Demirdöküm size

"en iyi" olarak sizi bekliyor...



Demirdöküm Doğalgaz ve Isı Danışma Merkezleri: İstanbul Levent Tel: 279 27 20 (7 Hat) **Ankara** Yenişehir Tel: 467 87 78 - 427 70 74 **İzmir** Alsancak Tel: 22 02 61 **Bursa** Tel: 23 10 99 **Samsun** Tel: 35 10 52

**Haydi
Doğalgaza...
Demirdöküm'le!**



Demirdöküm®
DOĞALGAZDA LİDER